

Advanced Dungeons & Dragons®

Aventures

F11444

Les Donjons du Désespoir

Tirés de Dungeon magazine

Aventures Sélectionnées par Christopher Perkins

Advanced Dungeons & Dragons®

Les Donjons du Désespoir

Tirés de *DUNGEON® Adventures*

Table des matières

Crédits

Sélection des aventures : Chris Perkins
Direction du projet : Bill Slavicsek
Coordination du projet : Keith Francis Strohm
Direction artistique : Dawn Murin
Illustration de couverture : Fred Fields
Illustrations intérieures : Dennis Cramer
Cartographie : Diesel
Conception graphique : Tanya Matson
Maquette : Angelika Lokotz et Nancy Walker

Édition française

Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Henri et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de NEXUS

Titre original : Dungeons of Despair

Dépôt légal Janvier 2000 - ISBN : 2-7408-0217-X - F11444

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Venez nous rejoindre sur le web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com



Caermor

"Caermor" est une aventure pour AD&D® qui s'adresse à 4-8 personnages de niveau 2-4 (pour un total de 16 niveaux environ). Moins les PJ sont, plus leur niveau doit être élevé. Il faut qu'ils soient bien équipés, et leurs joueurs doivent être capables de gérer les interactions avec de nombreux PNJ.

Introduction

Au nord du pays où résident les personnages s'étend une contrée immense et désolée que l'on connaît sous le nom de Griffe du Sorcier. C'est là que se trouve Caermor, petit village d'une centaine d'âmes situé à plusieurs jours de route de la moindre ville d'importance. Contrairement aux autres communautés des environs, Caermor vit de la culture et de l'élevage d'une race de moutons particulièrement robustes.

Le pays ressemble à s'y méprendre aux highlands d'Écosse : aride et rocailleux, égayé çà et là de buissons de bruyère sauvage, et perpétuellement balayé par les vents marins. Les autochtones sont peu amènes, petits et râblés. Ils ont le teint rougeaud, sont plutôt portés sur la boisson (pour lutter contre le froid, bien sûr), et l'alcool a tendance à les rendre belliqueux. Ils sont taciturnes entre eux et d'une froideur presque hostile envers les étrangers. Hommes et femmes s'habillent de tissus ternes et grossiers, tissés localement, et femmes et enfants sont silencieux et peu enclins à la discussion. En règle générale, l'alignement des habitants de Caermor est neutre, avec de légères tendances loyales (loyauté qui s'exprime uniquement à l'égard des autres villageois, jamais des étrangers, car les Caermoriens sont habitués à se débrouiller sans rien devoir à personne).

On prétend que les habitants de Caermor et des villages avoisinants ont du sang nain dans les veines, et les runes qu'arborent certaines pierres gisant non loin abondent dans ce sens (encore que personne n'ait réussi à expliquer pourquoi les nains, qui détestent traditionnellement l'eau, seraient venus s'installer en bord de mer). Toutefois, les Caermoriens sont bien différents des nains, en ce sens qu'ils ne sont pas avares et qu'ils n'attachent pas d'importance particulière à l'or. Leur seul amour (encore que, dans leur cas, il serait plus juste de parler de haine mêlée de respect) est pour la terre.

Leur nature renfermée est telle que, bien que l'enfer semble s'être abattu sur leur communauté, ils n'en ont parlé à personne, pas même aux habitants de la ville la plus proche, Sta Fira. C'est un marchand ambulant qui a donné l'alerte, après avoir réussi à tirer les vers du nez à un Caermorien aviné. Plusieurs aventuriers sont donc partis pour Caermor, soit pour sauver le village, soit pour se faire un nom, mais aucun d'eux n'est revenu à Sta Fira. Comme l'on pouvait s'y attendre, les villageois ont perçu ces "sauveurs" comme des visiteurs importuns, voire des envahisseurs.

Les Caermoriens sont très religieux, même si leur divinité n'a rien d'orthodoxe. Ils prient en effet un dieu des tempêtes presque oublié du nom de Taranis Poing-de-Feu (chaotique neutre, vénéré par ceux dont le mode de vie peut être bouleversé par le mauvais temps; son symbole religieux est un gantelet métallique serrant trois éclairs), mais considèrent que la religion est l'affaire de chacun. Ils n'ont donc ni temple ni chapelle, chaque maison étant dotée de son lieu de prière (les étrangers ne sont jamais admis dans un tel endroit). La foi est un sujet tabou chez les Caermoriens, et il se peut qu'ils réagissent très mal s'ils ont un peu trop bu.

À l'attention du MD

Les Neuf Enfers (dont le nom "officiel" est Baator) s'intéressent de très près à Caermor, mais uniquement parce qu'on le leur a demandé. Un cercle de diabolistes officie en effet dans le village, sous le commandement d'un nommé Trévus. Ce sont ces hommes et femmes qui ont convoqué un baatezu, lequel terrorise la communauté depuis près de sept semaines. Son dernier exploit en date est l'enlèvement d'une jeune femme, qui est destinée à finir comme esclave ou à être sacrifiée en l'honneur des maîtres du cercle.

Mais, sans le savoir, le baatezu et les diabolistes qui l'ont appelé ne sont que des pions dans une partie qui les dépasse (voir la description de la Mère Crépuscle pour ce qui est des plans du cercle, et celle de Belle Fagor pour ce qui est des siens propres). Il est prévu que les villages avoisinants, puis que la contrée tout entière, tombent sous la coupe de Baator. Si les aventuriers parviennent à chasser le baatezu, ils sauveront donc bien plus que Caermor.

Les informations qui suivent sont connues de tous les villageois, mais il est extrêmement difficile de les faire parler. Les ennuis ont commencé il y a sept semaines environ, d'une manière assez simple. Un soir, un berger est revenu avec un mouton de moins. Un violent orage menaçait et le garçon avait été si pressé de rentrer au plus vite qu'il n'avait pas compté ses animaux. Quand son père s'est aperçu qu'un mouton manquait, il était trop tard pour espérer pouvoir le retrouver. Le lendemain matin, le jeune berger s'est donc mis à la recherche de l'animal, pour le retrouver déchiqueté comme par des griffes énormes. Cela aurait pu paraître presque normal dans d'autres régions, mais on ne connaît pas de gros prédateurs dans les environs de Caermor.

D'autant que le phénomène s'est reproduit au cours des nuits suivantes, avec d'autres troupeaux : les animaux manquants étaient retrouvés morts, mais jamais dévorés, comme si on les avait massacrés par pur plaisir. Moins d'une semaine plus tard, un mouton a, pour la première fois, été tué de jour, alors que le berger dormait non loin. À partir de ce moment, tous les bergers se sont vu accompagner, qui par leur père, qui par leur frère aîné, mais tous par un homme armé capable de les défendre. Après cela, les moutons ont cessé d'être les seules victimes. Une nuit, une vache a été tuée dans son enclos, et les épouvantails des champs avoisinants ont tous été détruits.

Il y a quatre semaines, la bête a goûté au sang humain pour la première fois. Un fermier et son épouse se sont réveillés en entendant brailler leur vache. S'armant d'une fourche, l'homme est sorti chasser le monstre. Sa femme a dû attendre le matin pour trouver le courage de sortir. Le courageux fermier avait été étripé comme sa vache.

Depuis, dans les fermes disposées tout autour du village, on se calfeutre dès qu'arrive la nuit (les portes sont fermées à clé et les fenêtres closes par des volets). Les animaux sont enfermés à l'étable (quand il y en a une) ou laissés sans surveillance aucune. Les gros chiens-loups qui gardaient autrefois le troupeau durant la nuit dorment maintenant à l'intérieur, gémissant de peur jusqu'à ce que le jour se lève.



Dans le village, certains établissements restent ouverts de nuit (le pub attire toujours autant de clients) mais plus personne n'ose sortir après le crépuscule. Tout fermier buvant plus que de coutume a de fortes chances de passer la nuit sur le plancher du pub. Et, depuis deux semaines, plus aucun enfant ne sort jamais à la nuit tombée.

Il y a peu, Gwendolyn, la plus belle jeune femme des environs, fréquentait beaucoup Albis, artiste ("bon à rien" ou "vagabond" s'il faut en croire les villageois) venu à Caermor pour "s'imprégner de l'ambiance locale". Tout le monde savait que Gwendolyn était attirée par le séduisant jeune homme, lequel le lui rendait bien. Mais Gwendolyn a disparu il y a une quinzaine de jours de cela, et les Caermoriens excédés ont fini par craquer. Prenant leurs armes, plusieurs d'entre eux se sont rendus chez Albis pour voir si la jeune femme se trouvait là. Mais la maison était vide et les villageois ont mis la main sur une robe de l'artiste, qui était maculée de sang. Albis est désormais considéré comme le meurtrier qui ne cesse de frapper depuis plus de deux mois, et tout le monde est persuadé qu'il se terre non loin.

Même si les Caermoriens sont de l'avis qu'Albis n'est pour rien dans leurs malheurs, aucun n'ose l'admettre à voix haute. Il est en effet bien plus facile de se dire que l'on a affaire à un tueur humain plutôt qu'à une créature monstrueuse (les villageois ne tolèrent le surnaturel que sous la forme de leur devin local).

Plusieurs autres étrangers sont arrivés au village depuis, pour une raison ou une autre, mais tous, ou presque, sont repartis. Quelques-uns campent toujours à quelques kilomètres de Caermor, car l'auberge n'en est pas vraiment une et ne peut leur offrir de chambres. Il s'agit de Lane l'archer et de ses trois compagnons d'armes, Martha et deux frères jumeaux, Trémayne et Verlayne.

Voilà quelle est la situation (du moins, de l'avis des villageois) lorsque les personnages arrivent à Caermor.

Personnalités importantes de Caermor

Comme les interactions avec les divers PNJ constituent l'intérêt principal de l'aventure, ils sont décrits ci-dessous. Tous parlent la langue commune de leur pays.

La Mère Crépuscle (humaine à classes jumelées : magicienne de niveau 3/clerc de niveau 2) : CA 8; VD 9; M3/C2; pv 13; TACO 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 7, Dex 9, Con 10, Int 16, Sag 13, Cha 15; TA M; NM 13; AL LM; PX 270; *dague de venin +1* (3 doses de poison), *anneau de protection +2*, *anneau de métamorphose* (qui permet uniquement de prendre la forme d'un autre humain, mais ne nécessite pas d'effectuer de jet de traumatisme; 5 charges), fiole contenant une *potion de narcolepsie* (voir ci-dessous), *baguette de terreur* (3 charges), jeu de tarots (non magiques), symbole maudit des Cornes de Moligroth (dissimulé), composantes matérielles pour sorts, lanterne, briquet, trois flasques d'huile, 5 po, 30 pa.

Sorts de magicienne (2/1) : 1er : *mains brûlantes, sommeil*; 2ème : *fracassement.*

Sorts de clerc (3) : 1er : *blessures légères, lumière, soins des blessures légères.*

La Mère Crépuscle est une femme de 65 ans, pleine de vie, aux yeux noirs et aux cheveux de jais. Elle s'habille comme une bohémienne et ne porte que des vêtements volumineux et bigarrés. Intelligentes et dotée d'un joli bagout, elle tire les tarots avec un réel talent (comme si elle lançait le sort *augure*). Il est toutefois bon de noter que ce qu'elle lit dans les cartes diffère souvent de ce qu'elle révèle, car elle est aussi sournoise que maligne.

Au même titre que son fils Trévus, la Mère Crépuscle est l'un des chefs du culte de diabolistes qui a appelé le baatezu. Ses sbires et elle-même ne possèdent pas la puissance magique pour tenter une telle convocation, aussi ont-ils essayé de parvenir au même résultat en multipliant prières et sacrifices (pour finalement s'apercevoir, à leur grande surprise, que cela marchait). La Mère Crépuscle fait tout son possible pour envoyer sur une fausse piste les gens qui posent des questions au sujet des récents événements (la plupart du temps, elle rejette l'entière responsabilité des troubles dont souffre Caermor sur Albis). Si jamais elle rencontre les personnages, elle est capable d'évaluer s'ils sont dangereux ou non (en fonction de leur niveau, mais aussi de la manière dont ils coopèrent habituellement). Notez que, chaque fois qu'elle rend visite au baatezu (qui réside désormais dans une chapelle abandonnée), elle utilise son *anneau de métamorphose* pour dissimuler ses traits. Le plus souvent, elle prend la forme d'un vieillard.

La Mère Crépuscle n'a jamais reconnu Trévus comme étant son fils, ce qui leur laisse davantage de latitude à tous deux. Elle soupçonne la petite Belle d'être plus dangereuse qu'elle ne le semble, et même d'avoir une certaine influence sur Trévus. Malgré ses doutes, la Mère Crépuscle est une diaboliste on ne peut plus enthousiaste, et c'est elle qui a mis au point la plupart des plans





fomentés par le cercle. Lorsque le baatezu aura soumis Caermor en tuant et en enlevant suffisamment de villageois (les prisonniers devenant par la suite esclaves ou finissant sacrifiés), le culte étendra son influence vers Sta Fira et d'autres villes. L'enlèvement de Gwendolyn est une étape importante, car il a généré crainte et méfiance dans les environs. La Mère Crépuscle recherche le pouvoir et c'est grâce au baatezu qu'elle compte l'obtenir.

La vieille diaboliste possède quelques talents d'alchimiste, ce qui lui permet de concocter des potions dont les effets sont similaires à la narcolepsie. Chaque round où l'individu qui a bu la potion se trouve dans une situation de stress (combat, peur, fatigue physique, etc.), il doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de sombrer dans le sommeil pendant 2-20 rounds. La potion a donc un effet terriblement insidieux : il est facile de croire que la victime n'y a pas succombé, pour la voir soudain s'endormir au moindre signe de danger. Notez qu'il est possible d'être gagné par le sommeil à plusieurs tant que la potion fait effet, c'est-à-dire pendant 1d6+10 tours.

Mais l'arme la plus terrible de la Mère Crépuscle est sans doute l'influence qu'elle a sur les autres villageois, et plus particulièrement sur Dérion. Si les PJ infligent un revers au cercle, la Mère Crépuscle s'empresse de faire le tour du village et d'expliquer à tout le monde le mal que font ces étrangers. Elle va également voir Dérion et n'hésite pas à lui dire que les aventuriers sont de mèche avec Albis.

Trévus (humain de niveau 0) : CA 10; VD 9; niveau 0; pv 2; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 6, Dex 9, Con 4, Int 13, Sag 7, Cha 8; TA M; NM 11; AL LM; PX 15; 2 dagues, symbole maudit des Cornes de Moligroth (dissimulé), 5 po, 15 pa.

Trévus est le fils de la Mère Crépuscle. Âgé de 25 ans, il a un pied bot et un visage difforme. Même s'il est presque aussi intelligent que sa mère, il est extrêmement instable. Cela est dû en partie aux habitants de Caermor, qui le méprisent depuis le premier jour et l'ont forcé à s'installer dans un misérable taudis à l'écart du village. C'est pour se venger d'eux qu'il a vendu son âme aux maîtres de Baator, en échange d'un serviteur diabolique qui lui permettrait d'assouvir sa vengeance.

La démence de Trévus se manifeste sous la forme d'une grande paranoïa : il est persuadé que tout le monde le hait et ne cherche qu'à lui faire du mal. Même si on le traite en ami, il pense que ce n'est qu'une ruse pour mieux le détester en secret. Trévus essaye d'éviter les personnages autant que faire se peut (du moins, s'il n'est pas surpris). Si Belle est menacée, il n'hésite pas à se battre pour la défendre. Il est totalement sous l'emprise de la "fillette", à tel point qu'il ne serait même pas surpris de découvrir sa véritable identité (et il y a fort à parier que cela ne le dérange pas).

Trévus non plus n'aime pas dire qu'il est le fils de la Mère Crépuscle, mais il cherche moins à cacher ce fait que sa mère.

Belle Fagor (alias Belphégor) : CA -2; VD 19, vl 29 (C); DV 18; pv 82; TAC0 3; #AT 1; Dég 2-12; For 19, Dex 15, Con 19, Int 20, Sag 18, Cha 21; AS pouvoirs assimilables à des sorts (voir ci-dessous); DS *altération d'aura* (voir ci-dessous), régénération (1 pv/4 rounds), immunisée contre le feu, le poison et les armes non magiques, uniquement touchée par les armes en argent ou au moins +1, le froid et le gaz ne lui infligent que des dégâts réduits de moitié; RM 80 %; TA M (1,65 m de haut sous sa forme naturelle); NM 17; AL LM; PX 32.000.

Belphégor peut faire appel aux pouvoirs suivants, à volonté et à raison d'un par round (au 18ème niveau) : *animation des morts, charme-personne, connaissance des alignements* (en permanence), *détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, enchantement d'un objet, flammes, illusion majeure, infravision, permanence, pyrotechnie, souhait mineur* (qu'elle ne peut qu'accorder à quelqu'un d'autre), *suggestion* et *téléportation sans erreur*. Une fois par jour, elle peut utiliser *chaîne d'éclairs, doigt de mort* et *guérison* (sur elle-même). Il lui suffit de tendre le doigt vers sa victime pour que cette dernière soit prise de *terreur* si elle rate un jet de sauvegarde contre sorts à -2 (dans une portée 6 mètres). Enfin, elle peut ouvrir un *portail* permettant à 1d4 abishaïs ou à 1 osyluth de venir l'aider (75 % de chances de succès).

Belle a l'apparence d'une fillette de 10 ans d'alignement neutre. Son pouvoir d'*altération d'aura* lui permet de masquer son véritable alignement, mais aussi le fait qu'elle est en réalité Belphégor, princesse consort du maître du huitième niveau de Baator, Moligroth (notez toutefois que ses cheveux blonds sont surprenants dans un village où tous les habitants sont bruns ou roux).

Dès que la requête de Trévus a été connue en Baator, Belle a décidé de venir s'amuser quelque temps à Caermor (l'éternité est parfois bien longue) sous les traits d'une pauvre orpheline (ses parents auraient été tués par des bandits de grand chemin). À l'heure actuelle, elle réside chez MacHeath, le propriétaire du pub.

Belle s'est bien vite aperçue que Trévus était le pion rêvé. Jouant de la folie du jeune homme, elle a réussi à devenir la seule personne en qui il a confiance, ce qui lui permet de contrôler les activités du cercle à travers lui. Pour le moment, elle préfère laisser croire aux diabolistes qu'ils ont la situation en main; ils découvriront bien assez tôt qu'il n'en est rien. Belphégor apprécie énormément les petites "vacances" qu'elle s'est accordée. Pour elle, tout cela n'est qu'un jeu, dont elle est la seule à connaître les véritables règles.

Le but ultime de ce "jeu" consiste à mettre les diabolistes à l'épreuve, afin de déterminer s'il serait intéressant de les utiliser à l'avenir. Belle s'est donc assurée que l'abishaï convoqué a des pouvoirs restreints (voir sa description, plus bas) et comprend bien que c'est elle, et non le cercle, qui donne véritablement les ordres. Elle utilise l'influence qu'elle a sur Trévus pour protéger le baatezu (qui niche actuellement dans la chapelle abandonnée) et pour faire en sorte que la partie se poursuive, mais elle ne le fait pas ouvertement, car cela irait à l'encontre des règles qu'elle s'est elle-même fixées. Si le baatezu est tué alors que le cercle comprend encore la majorité de ses membres, elle leur révèle sa véritable identité et les incite à attaquer les personnages. Dès que les diabolistes et le baatezu sont vaincus, elle va voir les PJ sous sa forme de fillette et les remercie de lui avoir procuré un tel amusement. Cela fait, elle reprend son apparence naturelle et disparaît, mais non sans promettre qu'elle reviendra jouer avec nos héros à l'avenir.

Chaque fois que les aventuriers remarquent Belle, elle se tient à l'écart (dans le renfoncement d'une porte, par exemple) et les observe avec attention. Dès qu'elle se sent repérée, elle s'en va. Elle parle peu, mais cela suffit pour se rendre compte qu'elle fait plus que son âge.

Belle a l'intention de regarder les personnages combattre le cercle et le baatezu, pas de les oblitérer. Si les PJ l'attaquent, elle utilise ses pouvoirs pour se téléporter au loin sans faire de mal à ses agresseurs et se soigne dans le cas où elle aurait été blessée. Si jamais les aventuriers persistent dans leur erreur et se montrent



réellement menaçants, elle reprend sa forme naturelle et riposte sans retenir ses coups.

Belphégor est une humanoïde à la peau couleur cannelle et aux yeux rouge vif. Elle a une queue fourchue et de minces ailes de chauve-souris. C'est l'une des plus belles diablesses de Baator et ses talents de diplomates lui permettent de compter plusieurs diantrefosses parmi ses alliés. Extrêmement puissante, elle n'a toutefois pas pour but de tuer les personnages. Il convient de la jouer avec ruse et subtilité, comme le mérite son intelligence élevée.

Dérion (guerrier humain de niveau 4) : CA 10; VD 12; G4; pv 25; TACO 17 (sans modificateur); #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 17, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 9, Cha 12; TA M; NM 14; AL N; PX 120; fourche (lorsqu'on le rencontre hors du village; considérez qu'il s'agit d'un trident), épée courte, dague, portrait de Gwendolyn (assez mal fait, mais montrant tout de même sa grande beauté), 15 po, 20 pa, 25 pc, outre de whisky.

Dérion est le père de Gwendolyn. C'est le type même de l'habitant de Caermor : petit et râblé, il a les cheveux et la barbe roux et s'emporte facilement quand on le provoque ou quand il a trop bu. Depuis la disparition de Gwendolyn, il se montre extrêmement renfermé et passe beaucoup de temps en tête-à-tête avec son outre de whisky. Il fait de son mieux pour être saoul à tout moment, ce qui lui permet d'oublier que sa fille a été enlevée. Quand on le rencontre, il y a 90% de chances qu'il soit saoul, mais seulement au point d'être extrêmement bougon. Il n'attaque jamais personne sans provocation, mais si la Mère Crépuscle a eu l'occasion de l'influencer, il cherche activement à se faire provoquer. Il est tout sauf stupide et ne s'en prend pas à un groupe armé; il préfère défier l'un des personnages en combat singulier.

Dérion est normalement un fermier consciencieux, mais son exploitation est à l'abandon depuis que Gwendolyn a disparu, et cela se voit. De temps en temps, il cherche à se reprendre, mais cela ne dure pas et on le retrouve souvent au pub ou à marcher sans but, l'outre à la main. Il est veuf et n'a pas d'autre enfant.

MacHeath (guerrier humain de niveau 3) : CA 10; VD 12; G3; pv 14; TACO 18; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 13, Dex 12, Con 13, Int 12, Sag 11, Cha 15; TA M; NM 12; AL LM; PX 65; 2 dagues, gourdin (rangé sous le bar), symbole maudit des Cornes de Moligroth (dissimulé), 25 po, 40 pa, 62 pc.

Âgé de 40 ans, MacHeath est le propriétaire des Pierres Dressées, l'unique pub de Caermor. Il est encore moins bavard que Dérion, car cela l'arrange (ou plutôt, cela arrange la Mère Crépuscle) d'écouter ce qui se dit dans son établissement (rares sont les clients qui se méfient en effet du barman, et certains se confient à lui lorsqu'ils ont un peu trop bu). Il se montre amical envers les étrangers, mais c'est uniquement pour gagner leur confiance et obtenir des renseignements. C'est l'une des personnes les mieux informées de la région.

MacHeath fait partie du culte qui a appelé le baatezu qui harcèle Caermor. Si ses voisins l'apprenaient, ils auraient sans doute du mal à comprendre pourquoi il agit ainsi, car il semble ne rien avoir à gagner dans l'affaire. Mais ce n'est pas ainsi que MacHeath voit les choses. Il a hérité de ce pub, qui appartenait autrefois à son père, mais même s'il fait partie intégrante de la communauté, les fermiers ont une piètre opinion de lui car il ne travaille pas la terre de ses mains. Il pourrait supporter le léger mépris dont il est l'objet s'il était riche (contrairement à la plupart des villageois, il

Tables de rencontres

Village : Jetez 1d6 par tour. Sur un résultat de 6, une rencontre se produit. Jetez 1d10 et consultez l'une des deux tables ci-dessous.

Les enfants ont peur des étrangers et s'enfuient dans la plupart des cas (75% de chances). Les hommes sont des guerriers de niveau 1; en règle générale, ils sont armés d'une dague ou d'un couteau. Quant aux femmes, ce sont des humaines de niveau 0 et la moitié d'entre elles possèdent une dague ou un couteau; les autres sont désarmées.

1d10	Journée	Nuit
1	1-3 villageois (enfants)	Pas de rencontre
2	1-3 villageoises	Pas de rencontre
3	1-2 villageois (hommes)	1-2 villageois (hommes)
4	Lara	Pas de rencontre
5	Dougal	Dougal
6	La Mère Crépuscle	La Mère Crépuscle
7	Dérion	Dérion
8	Belle	Trévus
9	Belle	Pas de rencontre
10	Norn	Pas de rencontre

Pub : Le pub accueille en permanence 3-6 villageois. MacHeath et Lara y sont également en permanence, à moins qu'on ne les rencontre ailleurs. Chaque fois que les personnages entrent dans l'établissement, et tous les 2 tours par la suite, consultez la table suivante afin de déterminer qui se trouve (ou entre) dans le pub, en plus de la clientèle habituelle. Jetez 1d6; un résultat de 6 indique une rencontre.

1d4	Journée	Nuit
1	Dougal	Dougal
2	La Mère Crépuscle	Dérion
3	La Mère Crépuscle	Dérion
4	Lane et compagnie	Dougal

Environs : Jetez 1d6 tous les 3 tours; un résultat de 6 se traduit par une rencontre. Reportez-vous alors à la table correspondante.

1d6	Journée	Nuit
1	Moutons (2-20)	Pas de rencontre
2	Moutons (2-20)	Pas de rencontre
3	Trévus	Chauves-souris géantes (1-3)
4	La Mère Crépuscle	La Mère Crépuscle
5	Albis	Chauves-souris géantes (1-3)
6	Dérion	Épouvantail (1)

Chauves-souris géantes : CA 8; VD 3, vl 18 (C); DV 1; pv 5 chacune; TAC0 19; #AT 1; Dég 1-4; AS maladie; DS bonus de -3 à la CA lorsque leur adversaire les attaque avec une arme de jet et a moins de 13 en Dextérité; TA M; Int animale (1); NM 6; AL N; PX 35; *BM*. Quiconque se fait mordre par une chauve-souris géante a 1% de chances par point de dégâts de contracter la gale.

Épouvantail : CA 6; VD 6; DV 5; pv 27; TAC0 15; #AT 1 + regard; Dég 1-6; AS charme; FS vulnérable au feu; TA M; Int aucune (0); NM 20; AL N; PX 1.400; *BM (golem)*. Cette créature erre dans la région depuis que son créateur, un patriarche malfaisant, a été tué à de nombreux kilomètres au sud.

Moutons : CA 7; VD 12; DV 2; pv 8 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1-4; TA M; Int animale (1); NM 3; AL N; PX 35; *BM*. Les moutons craignent les humains (sauf leur berger attitré) et ne mordent que s'ils n'ont pas d'autre choix.



est cupide comme un nain), mais le pub n'est qu'une maigre source de revenus. La Mère Crépuscle lui a promis que la venue du fiélon lui permettra d'obtenir ce qu'il désire : en effet, le baatezu le vengera de ceux qui se moquent de lui, et il aura également droit à une part du trésor amassé par le monstre.

Bien que faisant partie de la conspiration et ayant recueilli la petite Belle, MacHeath ne soupçonne aucunement la véritable nature de cette dernière. De toute façon, il est incapable de réfléchir au problème de manière rationnelle car Belle l'a charmé.

Lara (humaine de niveau 0) : CA 10; VD 12; niveau 0; pv 3; TACO 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 10, Dex 11, Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 13; TA M; NM 10; AL LN; 2 po, 5 pa.

Lara est la femme de MacHeath. Elle travaille au pub, en tant que serveuse et barmaid à temps partiel. Épuisée par ses longues journées de travail et sous l'emprise de son mari, elle est calme et docile et fait bien plus que ses 30 ans.

Même si MacHeath commet l'erreur de la prendre pour une idiote, Lara en sait bien plus que la plupart des Caermoriens sur ce qui se passe vraiment dans la région. Elle sait ainsi qu'Albis n'est pour rien dans les crimes dont on l'accuse et que les coupables sont en fait bien plus proches qu'on ne le croit. Elle ignore leur identité exacte, mais sait que son mari fait partie de la conspiration (quand il est saoul, il n'arrête pas de lui répéter qu'ils vivront comme des rois quand tout sera terminé) et cela lui fait énormément de peine. Elle ne soupçonne nullement Belle, mais c'est seulement parce que cette dernière l'a charmée.

Lara aimerait bien faire quelque chose, mais MacHeath la bat systématiquement dès qu'elle essaye de prendre la moindre initiative. Pour elle, l'arrivée des aventuriers est une véritable bénédiction. Chaque fois qu'elle les voit, elle fait de son mieux pour les juger. S'ils lui paraissent dignes de confiance, et si MacHeath n'est pas là pour la voir, elle leur confie tout ce qu'elle soupçonne (sans évoquer le rôle que joue son mari). Si MacHeath est à proximité, elle tente de donner rendez-vous aux PJ dans un endroit où ils seront tranquilles, mais elle ne prend pas le moindre risque.

Norn (guerrier humain de niveau 2) : CA 10; VD 12; G2; pv 8; TACO 19; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 11, Dex 10, Con 11, Int 13, Sag 13, Cha 10; TA M; NM 12; AL N; dague, gourdin, 20 po, 18 pa.

Norn est le négociant du village; c'est lui qui rassemble toute la laine et les autres productions de Caermor, puis négocie avec les marchands ambulants et divise l'argent recueilli. C'est un homme dur, surtout avec les étrangers. Il ne fait jamais la moindre concession en affaire.

En raison de son comportement, on pourrait croire qu'il n'est pas apprécié des autres habitants, mais rien ne pourrait être plus loin de la vérité. Norn est respecté de tous les Caermoriens, envers qui il se montre extrêmement juste pour ce qui est de la répartition des gains. Mais il n'en va pas de même avec les étrangers; même s'il reste honnête avec eux, il n'hésite pas à négocier durement pour obtenir le meilleur prix possible.

Dougal (barde humain de niveau 3) : CA 10; VD 12; B3; pv 18; TACO 19; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 9, Dex 12, Con 16, Int 13, Sag 9, Cha 15; TA M; NM 11; AL NM; 2 dagues (une dans chaque botte), symbole maudit des Cornes de Moligroth (dissimulé), petite harpe de style celtique (généralement portée sur l'épaule), petite flûte, 15 po, 27 pa.

Talents de roublard : détecter les bruits 35 %, grimper 55 %, lire des langues inconnues 10 %, vol à la tire 35 %.

Dougal est le ménestrel local. Assez petit (il n'atteint pas 1,70 m), mais il compense en se montrant vantard et arrogant. Ses vêtements sont plus beaux que ceux de la majorité des villageois et il a un penchant très net pour les capes et kilts de couleur vert vif.

Dougal est extrêmement vaniteux. Il sait faire preuve d'humour et de bonne humeur lorsqu'on le flatte, mais s'emporte dès qu'il se sent insulté (si l'outrage est suffisamment important, il n'hésite pas à sortir son arme). Parler avec lui n'a rien d'agréable, mais les Caermoriens le supportent car il n'a pas son pareil dès qu'il s'agit de chanter, de jouer de la musique ou de conter des histoires.

C'est le dernier membre du cercle et, même s'il ne risque pas de le reconnaître, il suffit de l'écouter pour se rendre compte qu'il s'attend à ce que sa situation s'améliore grandement dans un avenir proche (pour commencer, il a bien l'intention de faire de Gwendolyn son esclave attitrée).

Lane l'archer (guerrier humain de niveau 3) : CA 6; VD 12; G3; pv 23; TACO 18 (sans modificateur); #AT 1 ou 2; Dég selon l'arme employée; AS spécialisé à l'arc long (+2 à l'attaque à bout portant); For 14, Dex 15, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 14; TA M; NM 12; AL LB; jaseran, épée longue, hachette, arc long, 24 flèches lourdes, 3 *flèches lourdes +3*, 75 po, 18 pa, 3 pierres précieuses (25 po chacune).

Lane et ses compagnons d'armes font partie de ceux qui sont venus délivrer le village de la malédiction qui s'est abattue sur lui. C'est alors qu'ils se trouvaient à Sta Fira qu'ils ont appris la situation, de la bouche d'un marchand qui s'était arrêté à Caermor pour y acheter de la laine. Le noble Lane a aussitôt décidé que ses compagnons et lui-même devaient faire de leur mieux pour venir en aide aux malheureux villageois. Ils sont arrivés à Caermor trois jours avant les PJ et se sont immédiatement rendu compte que les habitants du cru ne souhaitaient pas être sauvés. Comprenant qu'ils n'étaient pas les bienvenus, ils se sont installés au sud du village et ont décidé de mener leur petite enquête de leur côté.

Ils n'ont pour le moment rien découvert. Lane ignore l'existence de Belle et n'a pas encore fait la connaissance de Lara (cette dernière n'a donc pas pu lui faire part de ses soupçons). Pour avoir inspecté le cadavre des moutons abattus, il est parvenu à la conclusion qu'Albis est innocent, mais il n'a pas de théorie à avancer. Si les personnages lui proposent de se joindre à eux, il refuse, arguant du fait que deux groupes fonctionnant de manière indépendante ont davantage de chances de parvenir à un résultat probant. Par contre, il suggère que les PJ et lui-même se communiquent mutuellement les informations qu'ils obtiennent. Si les aventuriers ne font pas la connaissance de Lara, vous pouvez vous arranger pour que Lane la rencontre de son côté.

Lane n'a rien d'un idiot, même si c'est un grand naïf qui pense que tout le monde est innocent jusqu'à preuve du contraire. Il fait naturellement confiance aux autres, ce qui lui attire souvent des ennuis. La chevalerie et la justice sont ses deux idéaux. Il est âgé de 25 ans.

Lane et ses compagnons d'armes peuvent agir comme vous le souhaitez durant l'aventure. Ils n'interfèrent jamais avec les actions des PJ, mais il est possible que ces derniers les rencontrent là où ils ne s'y attendent pas.



Trémayne et Verlayne (humains de niveau 0) : CA 7; VD 12; niveau 0; pv 5 chacun; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 13, Dex 13, Con 12, Int 11, Sag 11, Cha 11; TA M; NM 12; AL LB; armure de cuir, bouclier, épée large, hachette, 6 fléchettes, anneau d'or (15 po).

Trémayne et Verlayne sont deux frères jumeaux de 19e ans. Ils sont amis de Lane, au service de qui ils sont entrés en tant que compagnons d'armes. Il y a un an, l'archer les a sauvés, Martha et eux, alors qu'ils luttaient contre des orques, et ils ne l'ont pas quitté depuis. Lane a équipé les deux frères et commence à les former, mais ce sont tout sauf de vaillants guerriers. En cas d'ennui, ils sont un peu lents à réagir. Tous deux sont aussi ouverts et amicaux que Lane. Ils sont sans doute un peu moins naïfs, bien que plus jeunes que lui.

La loyauté qu'ils éprouvent pour l'archer n'a d'égal que le désir de protection qu'ils ressentent pour Martha. Quand quelqu'un dérange la jeune femme, les deux frères deviennent presque des guerriers.

Martha (guerrière humaine de niveau 1) : CA 7; VD 12; G1; pv 7; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 12, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 11, Cha 15; TA M; NM 13; AL LB; armure de cuir (cachée sous une cape légère), *anneau de protection +1*, épée courte, 3 dagues, fronde, 10 billes, 5 po, pendentif en jade fixé à une chaîne en or (30 po).

Martha est une suivante de Lane et une bonne amie (rien de plus) de Trémayne et de Verlayne. Elle a l'air d'une frêle jeune femme de 19 ans, mais elle est en fait plus douée au combat que n'importe lequel des deux frères. Les jumeaux ont l'impression de devoir la protéger, mais les rôles sont souvent inversés. Martha est toutefois assez fine pour ne rien laisser paraître de la situation et jouer de son apparence de jeune femme sans défense. Elle est loyale envers Lane (il lui a sauvé la vie, après tout), mais pas autant que les jumeaux.

Albis (magicien humain de niveau 1) : CA 10; VD 12; M1; pv 6; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 10, Dex 10, Con 16, Int 13, Sag 9, Cha 12; TA M; NM 10; AL NB; 2 dagues, 3 fléchettes, livre de sorts (*détection de la magie, effacement, force fantasmatique, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, rumeur illusoire, tour mineur* et *ventriloquie*), carnet contenant plusieurs croquis de Gwendolyn.

Sort mémorisé (1) : 1er : *tour mineur*.

Albis est l'étranger que la plupart des villageois tiennent pour responsable des troubles que connaît actuellement Caermor. Cet ancien apprenti-magicien est un artiste originaire de Sta Fira, qui est venu ici il y a deux mois pour peindre et croquer la lande. Comme les autochtones le considéraient comme un bon à rien, il a décidé de les éviter et a loué une vieille masure située à l'extérieur du village. Un jour, il a rencontré Gwendolyn alors qu'il se rendait au pub, et ça a été le coup de foudre pour tous deux. Ils se sont d'abord retrouvés en cachette, puis de plus en plus ouvertement.

Albis est innocent des crimes dont on l'accuse. Alors que les atrocités devenaient de plus en plus terribles, il a compris que nombre de villageois voyaient en lui le bouc émissaire idéal, mais il ne voulait pas s'en aller et quitter Gwendolyn. Un soir, la jeune



femme a frappé à sa porte alors qu'il ne l'attendait pas. Refusant de la laisser repartir de peur qu'elle ne se fasse attaquer par le monstre, il lui a demandé de rester jusqu'à l'aube. Juste après le départ de Gwendolyn, la Mère Crépuscle est venu trouver Albis pour lui dire que les villageois avaient appris que la jeune femme avait passé la nuit sous son toit et qu'ils avaient décidé de le lui faire payer sans attendre. Albis s'est enfui sans prendre le temps de réfléchir.

Il se cache aujourd'hui dans une grotte située au pied de la colline de Caermor, se nourrissant de baies, de racines et de lapin (quand il parvient à en attraper). Il vit seul depuis deux semaines et son sommeil est troublé par les bruits étranges qui retentissent la nuit, à tel point que sa santé mentale s'en ressent : il est désormais paranoïaque et a tendance à parler à ses croquis de Gwendolyn. Si les personnages le voient en dehors de sa grotte, ils aperçoivent, de loin, un jeune homme (Albis a 24 ans) aux cheveux ébouriffés ayant l'air d'un sauvageon. Il connaît tellement bien la région qu'il a 75 % de chances de s'enfuir. Si certains PJ possèdent la compétence pistage, ils peuvent le suivre en réussissant un test de compétence. En cas de pluie, le test s'effectue à -6.

Gwendolyn (humaine de niveau 0) : CA 10 ; VD 12 ; niveau 0 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; For 10, Dex 12, Con 11, Int 12, Sag 10, Cha 13 ; TA M ; NM 10 ; AL NB ; fermoir contenant un petit portrait d'Albis (c'est ce dernier qui le lui a donné).

Gwendolyn est la fille unique de Dérion. C'est sa disparition qui a incité les Caermoriens à traquer Albis. Endormie par le sort *sommeil* de la Mère Crépuscle alors qu'elle quittait la maison du jeune homme, Gwendolyn est désormais retenue prisonnière par le baatezu dans une chapelle déserte. Elle est destinée à devenir l'esclave de l'un des membres du cercle (à moins qu'elle ne soit trop difficile à contrôler, auquel cas elle sera sacrifiée en l'honneur de Moligroth, maître du huitième niveau de Baator).

Même si la plupart des villageois refusent de le reconnaître (Lara exceptée), Gwendolyn a un caractère bien trempé et sait ce qu'elle veut. Pour la plupart des gens du village, il s'agit là d'un manque de respect flagrant pour son père, Dérion. Quoi qu'il en soit, quiconque se dresse sur la route de la jeune femme trouve aussitôt à qui parler. Si les personnages la libèrent, elle se lance aussitôt à la recherche d'Albis.

Gwendolyn n'a pas été maltraitée par le baatezu (Dougal, qui espère bien la récupérer comme esclave, la veut en effet en bonne santé), mais elle est en permanence ligotée et ses yeux sont bandés. Elle est incapable de reconnaître ses ravisseurs en les voyant, mais a 60 % de chances de les identifier à la voix si elle les entend après avoir été libérée (ce pourcentage monte à 90 % pour ce qui est de la Mère Crépuscle). Gwendolyn est également sous l'effet de la *potion de narcolepsie* de la vieille femme (voir la description de cette dernière pour ce qui est des effets du breuvage). Elle a été forcée d'en boire une dose il y a peu, et la potion fait encore effet pendant 1d6+6 tours à partir du moment où les PJ libèrent la jeune femme. Durant son emprisonnement, Gwendolyn a reçu la visite de la Mère Crépuscle, Trévus et Dougal, mais pas de MacHeath. Si on l'interroge à ce sujet, elle répond que le "démon" (c'est le nom qu'elle donne au baatezu) ne lui a pas épargné ses sarcasmes, répétant sans cesse qu'elle était là sur ordre de "la princesse" ou de "Sa Majesté".

Le monstre (baatezu, abishaï noir) : CA 5 ; VD 9, vl 12 (C) ; DV 4+1 ; pv 30 ; TAC0 17 ; #AT 3 (griffes / griffes / queue) ; Dég 1-4 / 1-4 / 2-5 ; AS dard venimeux (poison de type F), attaque en piqué (+2 à l'attaque, dégâts doublés sur les coups de griffes), pouvoirs assimilables à des sorts (voir ci-dessous) ; DS uniquement touché par les armes au moins +1, régénération (1 pv / round, sauf si les dégâts sont infligés par de l'eau bénite ou une arme sainte), pouvoirs assimilables à des sorts ; RM 30 % ; TA M (1,80 m) ; Int moyenne (9) ; NM 9 ; AL LM ; PX 7.000 ; *BM*.

Pouvoirs assimilables à des sorts (utilisables à volonté, à raison d'un par round) : *connaissance des alignements* (en permanence), *effroi*, *flammes*, *infravision*, *injonction*, *pyrotechnie* et *téléportation sans erreur*.

En raison des règles que lui a imposées Belphégor, l'abishaï n'a pas le droit d'ouvrir de *portail* pour appeler des renforts, ni d'utiliser ses autres pouvoirs (ce qui inclut sa faculté de *changement d'apparence*, car Belphégor tient à ce que les PJ sachent à qui ils ont affaire). Cela étant, il fait le meilleur usage possible des pouvoirs qui lui restent. Si possible, il essaye de s'échapper pour mieux recommencer à harceler les aventuriers. S'il se trouve dans l'incapacité de se téléporter, il combat jusqu'à la mort. Il refuse catégoriquement de se rendre. Aussi sournois et retors qu'un abishaï peut l'être, il n'a pas la moindre qualité.

Chronologie

Voici ce qui s'est produit la nuit où Gwendolyn a disparu (c'est-à-dire deux semaines avant l'arrivée des personnages) :

Heure	**Événement**
20 h	Dérion arrive au pub avec la ferme attention d'y rester jusqu'à l'aube.
20 h 30	Le soleil se couche.
20 h 35	La Mère Crépuscle voit Gwendolyn qui se rend chez Albis et décide de la capturer.
22 h	Les conspirateurs se réunissent chez Trévus et discutent du plan de la Mère Crépuscle.
22 h 30	Fin de la réunion. MacHeath et Dougal s'en vont surveiller la maison d'Albis tandis que la Mère Crépuscle va à la chapelle pour s'entretenir avec l'abishaï.
3 h	La Mère Crépuscle rejoint MacHeath et Dougal. Tous trois attendent le départ de Gwendolyn.
4 h 30	La jeune femme quitte la maison d'Albis. La Mère Crépuscle l'endort grâce à son sort de *sommeil*, après quoi Dougal emmène la malheureuse à la chapelle, où il la ligote.
4 h 45	MacHeath réveille le village en disant que Gwendolyn a disparu. Il prend la tête d'une bande d'hommes en armes qui partent pour la maison d'Albis.
5 h	La Mère Crépuscle réveille Albis et lui dit de fuir. Dès qu'il l'a fait, elle macule de sang une des robes du jeune homme (à l'aide de sang de mouton) et se cache pour s'assurer que son plan a bien fonctionné.

Les personnages ne pourront reconstituer cette chronologie qu'en menant une enquête poussée.

Plusieurs événements se produisent après l'arrivée des PJ à Caermor. Les diabolistes sont suffisamment intelligents pour se



rendre compte que les étrangers (surtout des aventuriers) présentent un risque pour leurs plans. Il convient donc de les jauger avec soin.

C'est dans ce but bien précis que le cercle se réunit dans la masure de Trévus le lendemain de l'arrivée des PJ (le groupe de Lane a été soumis à une telle analyse, et les conspirateurs ont décidé qu'il ne présentait aucun danger). La réunion se tient au crépuscule (c'est-à-dire à 20 h) et les diabolistes se rendent chez Trévus par le chemin le plus court qui soit, en prenant toutefois soin d'éviter les endroits où le groupe de Lane et les PJ se sont installés. Une fois rassemblés, ils décident si les aventuriers sont dangereux et, si oui, ce qu'il convient de faire pour se débarrasser d'eux. À vous de voir à quelle conclusion aboutissent les conjurés, en vous basant sur la manière dont les personnages se sont comportés depuis leur arrivée. Les détails qui devraient entrer en ligne de compte sont l'armement des PJ, leur cohésion et la sagacité dont ils font preuve. Si vous pensez que les diabolistes n'ont pas de raison de les craindre, ils ne prennent aucune mesure à leur encontre. Par contre, s'ils considèrent que les PJ constituent une menace, ils réagissent comme indiqué ci-dessous. Quoi qu'il en soit, la réunion est ajournée à 21 h et Dougal rentre chez lui en prenant le même chemin qu'à l'aller.

Si les conspirateurs ne se méfient pas des personnages, MacHeath rentre aussi chez lui, tandis que la Mère Crépuscle passe la nuit chez son fils. Par contre, si les PJ se sont montré menaçants, la vieille femme accompagne MacHeath jusqu'au pub, en apportant avec elle autant de doses de *potion de narcolepsie* qu'il y a de personnages dans le groupe. Une fois là, les deux complices versent le breuvage dans un tonneau de bière, que MacHeath va ensuite offrir aux PJ (il arrive à leur campement à 21 h 30). Il fait usage de son charisme pour inciter les aventuriers à boire et, si besoin est, il boit avec eux. Quand tous les PJ ont bu (ou, du moins, la plupart d'entre eux), MacHeath les quitte en leur souhaitant bonne nuit. Bien évidemment, il prend garde d'éviter toute situation périlleuse tant que la potion de la Mère Crépuscle fait effet.

Une fois MacHeath reparti, la Mère Crépuscle s'approche à son tour du campement et fait en sorte que les personnages la suivent (par exemple, en se servant de son *anneau de métamorphose* pour prendre les traits de Gwendolyn). Si possible, elle les entraîne jusqu'aux marais (qu'elle connaît comme sa poche), espérant que les pièges et les habitants de l'endroit, combinés aux effets de sa *potion de narcolepsie*, la débarrasseront des PJ.

Si elle ne parvient pas à inciter les aventuriers à la suivre, elle abandonne et court aussi vite que ses vieilles jambes peuvent la porter jusqu'à la vieille chapelle. Une fois là, elle ordonne à l'abishaï d'attaquer les PJ, dans l'espoir que la potion ingurgitée par ces derniers conférera un avantage certain au baatezu. Notez que celui-ci ne combat pas jusqu'à la mort dans ce cas de figure. S'il sent que ses adversaires lui sont supérieurs, il se replie. Si jamais le baatezu est tué, Belle met son plan en marche (voir sa description pour de plus amples détails).

Caermor

Les descriptions qui suivent s'appliquent au village de Caermor.

1. Place du village. Au milieu de la route boueuse se dresse une pierre haute d'un mètre cinquante, dont émerge une pompe rouillée. Cette dernière est assez basse (elle est située à moins d'un

VILLAGE DE CAERMOR

0 6 12
mètres

Voie commerciale

N

1. Place du village
2. Les Pierres Dressées (pub)
3. Maison de Norn
4. Forge
5. Maison de Dougal
6. Maison de la Mère Crépuscle



mètre du sol) mais fonctionne toujours, même si l'eau qui en sort est rendue orange par la rouille. Si la pierre (qui a subi une terrible érosion) est examinée de près, il est possible de remarquer quelques runes, presque effacées, de ce qui était une forme ancienne du commun. Il faut avoir au moins 16 en Intelligence pour déchiffrer le texte, à moins de réussir un jet de lire des langues inconnues ou d'utiliser un sort de *compréhension des langages*. La seule partie lisible est la suivante : "*... et c'est ainsi que, par la grâce de Taranis Poing-de-Feu, Aelfred Marteleur tua le chef nain en l'an 3014...*". Aelfred Marteleur est décrit plus en détail ci-dessous.

2. Les Pierres Dressées. Le pub du village est le seul bâtiment à un étage. Il est identifié par une enseigne en bois montrant plusieurs dolmens. Le rez-de-chaussée est une pièce unique, en piteux état, encadrée par un bar en bois et un âtre en pierre. Plusieurs tonneaux de bière sont visibles derrière le bar, auquel il est également possible de se procurer une eau-de-vie locale particulièrement forte (trois cruches sont cachées sous le bar). Une échelle disposée dans un coin mène à une trappe permettant d'accéder à l'étage, où se trouve la chambre de MacHeath et Lara. MacHeath ne laisse presque jamais d'argent dans la caisse; il préfère tout garder sur lui.

3. Maison et entrepôt de Norn. La maison de Norn est semblable aux autres. La plus grande partie de la surface disponible est destinée à l'entreposage des marchandises, c'est-à-dire, principalement, des balles de laine vierge. Un coffre fermé à clé renferme plusieurs registres, 110 po, 95 pa et 56 pc. Norn est présent dans 80% des cas, de jour comme de nuit. Quand il doit sortir, il ferme systématiquement la porte à clé, et l'entrée est alors défendue par un piège. Si la serrure n'est pas ouverte à l'aide d'une clé spéciale, une arbalète tire un carreau sur le premier individu qui entre (TAC0 15).

4. Forge. Le forgeron du village, Duncan MacEwen, est un homme pensif et réservé qui n'a pas beaucoup d'amis dans la région. Il est très fier de son travail, qu'il fait bien. Il ne sait pas fabriquer d'armes ou d'armures, mais ses fers à cheval sont d'excellente qualité. Ses tarifs sont plus élevés (de 25%) que ceux auxquels les personnages sont habitués dans les grandes villes.

Il possède un cheval de trait, baptisé Wallace, qu'il attache à l'extérieur de la forge. Quand il pleut, le cheval vient s'abriter sous l'auvent, en prenant toutefois bien garde de ne pas trop s'approcher du feu.

Duncan MacEwen (humain de niveau 0) : CA 9 (tablier en cuir); VD 12; niveau 0; pv 6; TACO 20 (sans modificateur); #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 18/32, Dex 9, Con 13, Int 12, Sag 11, Cha 9; TA M; NM 13; AL N; marteau de guerre, gourdin, arbalète lourde, 10 carreaux lourds, 65 po, 45 pa, 112 pc.

5. Maison de Dougal. Contrairement aux autres bâtiments de Caermor, la maison de Dougal est peinte et ses fenêtres sont munies de rideaux. Le barde est présent 25% du temps. Un autre symbole des Cornes de Moligroth est caché sous son lit, de même que 5 pierres précieuses (valant 25 po chacune).

6. Maison de la Mère Crépuscle. La pièce principale est décorée de couleurs vives qui rappellent la tenue bigarrée de la Mère Crépuscle. La seconde salle est un laboratoire d'herboriste comprenant tous les accessoires nécessaires (mortier et pilon, divers récipients en terre cuite, cornues, sachets d'herbes, etc.). Sept fioles sont disposées sur une étagère. Trois sont des *potions de narcolepsie*, trois autres ont tourné (elles ont très mauvais goût mais pas le moindre effet) et la dernière est un purgatif. La Mère Crépuscle est présente 25% du temps, de jour comme de nuit.

Les environs

Les descriptions suivantes concernent les environs directs de Caermor.

1. Cabane d'Albis. Cette triste masure est déserte. La porte d'entrée à été enfoncée. Les rares meubles souffrent de l'humidité et ont évidemment été fouillés.

2. Caermor. C'est cette butte qui a donné son nom au village. Où que l'on se trouve sur ses pentes, on peut voir les pierres dressées qui ornent son sommet (voir **4**, ci-dessous).

3. Grotte d'Albis. Cette grotte située à mi-hauteur d'une zone extrêmement pentue est bien cachée derrière un gros rocher. Les parois sont couvertes de croquis de Gwendolyn, apparemment réalisés à l'aide d'un bout de bois brûlé. Albis est présent 50% du temps de jour, et systématiquement de nuit (100%).

4. Les pierres dressées. Un cercle de dolmens se dresse au sommet de la colline. Extrêmement vieux, le Monument a terriblement souffert de l'érosion et les traverses ont toutes été jetées au sol. Des runes majoritairement effacées sont encore visibles sur certaines pierres. Quiconque parle nain les reconnaît, mais il est impossible de leur faire dire quoi que ce soit (il n'en reste pas suffisamment).

Il y a de nombreuses générations de cela, un général humain du nom d'Aelfred Marteleur a envahi la région à la tête d'une puissante armée constituée d'humains et d'elfes, dans l'espoir d'éradiquer une bonne fois pour toutes les nains maléfiques qui vivaient dans les environs. La dernière bataille s'est déroulée ici, ce qui explique le nom du site (Caermor signifiant "colline de la mort" dans le langage des anciens). Le chef des nains, Balorn, a compris que la fin était proche en voyant ses hommes périr les uns après les autres. Son acte ultime a été une prière au dieu de la vengeance, Cador, auquel il a demandé le pouvoir de se venger par-delà la mort. Quand le coup qui a mis fin à sa vie s'est abattu, Balorn n'était déjà plus là pour le recevoir. Il était devenu un reflet, dont le seul but est désormais de se venger des humains et des elfes.

Il n'est possible de rencontrer Balorn qu'entre le crépuscule et l'aube, et encore ne sort-il jamais du cercle de pierres. Il utilise tous les pouvoirs dont il dispose pour faire souffrir elfes et humains. Comme tous les nains qui jurent allégeance à Cador (fussent-ils vivants ou morts-vivants), Balorn est imberbe, ce qui est une véritable abomination aux yeux des autres nains.

Balorn (reflet de nain) : CA 3; VD 9; G4; pv 25; TAC0 17 (sans modificateur); #AT 3/2; Dég selon l'arme employée; AS spécialisation à la hache d'armes (+1 à l'attaque, +2 aux dégâts), AS/DS voir ci-dessous; For 15, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 9, Cha 8; TA P; NM 14; AL CM; PX 6.000; *MC Annual 4*; cotte de mailles, *bouclier +1*, hache d'armes, hachette, 2 pierres précieuses (100 po pièce).

En pleine lumière ou dans une obscurité totale, les sens de Balorn sont deux fois moins aiguisés que ceux d'un nain normal,



sa VD tombe à 6, il perd 8 pv et subit une pénalité de -4 à tous ses jets de sauvegarde.

Quand les zones d'ombre sont diffuses et peu nombreuses (par exemple, au crépuscule ou de nuit, quand le ciel est couvert), il bénéficie de ses facultés normales et d'un bonus de +1 aux jets de surprise, tandis qu'il impose un malus de -1 aux jets de surprise de ses adversaires.

Lorsque les zones d'ombre sont denses et prédominantes (par exemple de nuit, en extérieur), les sens de Balorn sont deux fois plus aiguisés que ceux d'un nain normal. Dans le même temps, il gagne 4 pv et un bonus de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les attaques de ses adversaires subissent un malus de -1 (à l'attaque et aux dégâts, sans que ceux-ci puissent tomber en dessous de 1 pv en cas de coup au but) et il bénéficie de 8 % de résistance à la magie. Il peut également faire appel aux pouvoirs suivants : *images d'ombre* (similaire au sort *image miroir* et permettant de générer 1d4+3 fausses images) et *invisibilité* 1 fois/tour (durée 1 heure). Enfin, il se régénère au rythme de 1 pv/round.

Quand l'ombre est quasi-totale (par exemple de nuit, si le cercle de pierres est éclairé par une source de lumière unique), Balorn devient encore plus puissant. Ses sens sont deux fois plus affûtés que ceux d'un nain normal et il est capable de voir tout ce qui se cache dans l'ombre. Il gagne 12 pv, bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de surprise et impose une pénalité similaire (-3) à ses adversaires. Sa VD passe à 12 et il peut se "téléporter" une fois tous les 2 rounds, réapparaissant dans une zone d'ombre comprise dans le cercle de pierres (cette faculté correspond en fait au sort *clignotement*, sauf qu'il ne se déplace ainsi qu'une seule fois et qu'il choisit son point d'arrivée). Il bénéficie également d'un bonus de +3 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, tandis que ses ennemis subissent un malus de -3 aux jets d'attaque et de dégâts (1 pv minimum). Sa résistance à la magie monte à 12 %, il peut lancer *images d'ombre* (voir ci-dessus) et sa régénération s'accélère fortement (3 pv/round). Enfin, il peut jeter *monstres d'ombre* (comme le sort de magicien de niveau 4), ce qui lui permet de faire apparaître 1-4 créatures d'ombre lui ressemblant et qu'il contrôle totalement.

5. Chapelle à l'abandon. Ce vieux bâtiment de pierre, qui est massif, plutôt laid et pourvu d'un clocher bas, est détaillé plus bas. C'est là que réside le baatezu convoqué par le cercle.

6. Maison de Trévus. Trévus habite dans cette misérable masure. On peut l'y trouver 50 % du temps en journée, et 90 % du temps de nuit.

7. Campement de Lane. Le campement de Lane et de ses compagnons d'armes est constitué d'une fosse à feu et de quatre paillasses. Quatre chevaux sont toujours attachés non loin. En journée, Lane, Trémayne, Verlayne et Martha ont chacun 50 % de chances de se trouver là (jetez les dés pour chacun d'entre en). De nuit, cette probabilité passe à 90 %.

8. Marais. Le sol est tellement traître que quiconque ne connaît pas les sentiers qui traversent ces marécages a 30 % de chances de se faire piéger. Un test de pistage permet de trouver un chemin sûr

ENVIRONS DE LA COLLINE DE CAERMOR

1. Cabane d'Albis
2. Colline de Caermor
3. Grotte d'Albis
4. Pierres dressées
5. Chapelle à l'abandon
6. Maison de Trévus
7. Campement de Lane
8. Marais
9. Ferme de Dérion
10. Autres fermes

N

0 200 400
mètres

Village de Caermor

Chaque ligne correspond à une dénivellation de 15 mètres.



(pour un druide, un test d'Intelligence garantit le même résultat). De nuit, le test s'accompagne d'une pénalité de +6. Quiconque se fait piéger s'enfonce jusqu'aux genoux et se retrouve immobilisé (plus de bonus de Dextérité à la CA). Pour se libérer, le personnage doit réussir un test de Force et ne rien faire d'autre pendant ce round que tenter de s'extraire (il ne peut pas combattre, par exemple). En cas d'aide extérieure, le PJ englué ajoute à son score de Force la moitié de celui de ses compagnons (mais ces derniers ont alors 75 % de chances de se faire piéger à leur tour).

Les marais abritent 9 boueux, qui attaquent quiconque pénètre sur leur territoire. Il y a 50 % de chances qu'ils soient accompagnés par un vautour géant particulièrement lâche, puisqu'il ne s'en prend qu'aux victimes immobiles.

Le trésor des boueux est caché au milieu des hautes herbes qui poussent au cœur des marécages. Il consiste en 250 po, 200 pa, deux épées longues non magiques, une *dague +1* et un casque (non magique) serti d'une émeraude valant 1.500 po. Si les personnages cherchent le trésor des boueux, ils ont 5 % de chances chacun de le découvrir (cumulez le total et n'effectuez qu'un seul et unique jet).

Boueux (9) : CA 6 ; VD 3, ng 12 ; DV 1/2 ; pv 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 1 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-2 ; AS jet d'eau ; TA Mi ; NM 10 ; Int moyenne (8) ; AL LM ; PX 15 chacun ; *BM*.

Vautour géant : CA 7 ; VD 3, vl 24 (D) ; DV 2+2 ; pv 13 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-4 ; TA M ; NM 8 ; Int partielle (4) ; AL NM ; PX 65 ; *BM*.



9. Ferme de Dérion. Dérion se trouve chez lui 25 % du temps, de jour comme de nuit. Sa maison n'est presque pas meublée et ses maigres possessions ne le quittent jamais.

10. Autres fermes. Ces habitations et leurs occupants peuvent être détaillées si vous le jugez utile.

La chapelle abandonnée

La chapelle est un bâtiment en pierre qui a souffert des rigueurs du climat. Sauf indication contraire, ses plafonds sont hauts de 2,70 m, même dans les souterrains.

1. Chambre du prêtre. Une table et une paillasse pourrie sont les seuls meubles restants dans cette pièce, qui est désormais occupée par deux rats géants. Les animaux s'enfuient à la moindre blessure ; ils ne possèdent pas le moindre trésor.

Rats géants (2) : CA 7 ; VD 12, ng 6 ; DV 1/2 ; pv 4, 2 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-3 ; AS chaque morsure a 5 % de chances de transmettre une maladie ; TA Mi ; Int partielle (3) ; NM 6 ; AL NM ; PX 15 chacun ; *BM*.

2. Vestibule. Les crochets fixés au mur identifient cette pièce comme un vestibule. Une échelle mène à une trappe (fermée à clé) dans le plafond. Si les personnages sont suffisamment attentifs, ils remarqueront que quelqu'un est venu ici il y a peu de temps (il y a des traces dans la poussière).

3. Chapelle. Cette pièce n'a pas la moindre fenêtre, mais les torchères qui ornent ses murs montrent clairement comment elle était autrefois éclairée. L'autel qui se trouve au sud semble être un bloc de pierre brute, grossièrement taillé et dénué de marques ou d'inscriptions. Néanmoins, il suffit d'inspecter le sol pour remarquer de nombreuses traces dans la poussière, surtout autour de l'autel. Si ce dernier est également observé avec la plus grande attention, on distingue des traces assez récentes (laissées par des griffes ?) à ses coins sud-ouest et sud-est.

En réalité, l'autel est creux et il est possible de le faire basculer en poussant du sud au nord, comme s'il s'agissait d'une trappe particulièrement épaisse. Les chances d'y parvenir chaque round sont égales à un jet d'ouverture, chaque PJ venant aider le premier lui conférant un bonus de -1 à son jet. L'autel cache un escalier qui s'enfonce dans le sol.

4. Rangement. Un passage secret abrite une pièce dans laquelle étaient rangés tous les trésors de la chapelle. Il ne reste plus désormais que le tissu que l'on tendait sur l'autel (50 po), deux chandeliers en or (125 po chacun) et un calice en or serti d'opales (300 po).

5. Clocher. Le plafond de cette salle culmine à 4,50 m. La trappe à laquelle on parvient depuis le vestibule mène directement au clocher. L'unique cloche est toujours présente, mais fortement atteinte par la corrosion et son battant a disparu. Les quatre fenêtres du clocher (une par mur) sont en forme d'arche. Situées à 1,20 m du sol, elles font 3 m de large sur 2,40 m de haut.

De jour, le clocher est toujours vide. Par contre, le nuit, il y a 25 % de chances que le baatezu s'y trouve. Si tel est le cas et s'il entend du bruit au rez-de-chaussée, il va voir de quoi il s'agit et lutte jusqu'à la mort.



6. Escalier. Cet escalier s'enfonce sous terre d'une petite dizaine de mètres. Les marches sont humides mais ne présentent pas le moindre risque.

7. Garde-manger. Quelques provisions ont manifestement été laissées par les anciens occupants de la chapelle, s'il faut en croire la viande avariée, le vin piqué et les sacs de céréales moisies que l'on trouve ici. Il suffit toutefois de s'intéresser aux provisions de plus près pour voir que certaines n'ont pas plus d'une ou deux semaines.

8. Puits. Au centre de cette pièce, un puits à la margelle de pierre permet d'atteindre (3 m plus bas) une eau croupie mais potable.

9. Chapelle secrète. En temps normal, cette pièce est éclairée par une torche fixée à une torchère. Dans le coin sud-ouest se dresse une cage en bois dans laquelle Gwendolyn est enfermée. Ses mains sont ligotées dans son dos et ses yeux sont bandés.

De jour, le baatezu se trouve ici en permanence, contre 30 % du temps seulement de nuit. La Mère Crépuscle est là 30 % du temps, de jour comme de nuit. Si l'un d'entre eux (ou les deux) se trouve là et entend que l'on pousse l'autel (75 % de chances que cela se produise), il éteint la torche et se cache (aucune chance d'être pris par surprise).

10. Rangement. Les maigres richesses amassées par le baatezu sont entreposées dans cette pièce vide. Il est possible d'y trouver 95 po, 75 pa et 80 pc, qui gisent éparses.

Une fois Gwendolyn libérée

L'aventure ne s'achève pas lorsque les personnages parviennent à libérer Gwendolyn. Cette dernière leur fait aussitôt comprendre qu'elle doit retrouver Albis, afin de s'assurer qu'il va bien. Les villageois sont plus durs à satisfaire encore : même si on leur ramène la jeune femme, ils veulent toujours la tête d'Albis sur un plateau, à moins qu'il ne soit possible de leur prouver son innocence. Il y a donc de fortes chances pour qu'Albis et Gwendolyn s'enfuient ensemble, pour aller commencer une nouvelle vie à Sta Fira.

Et le problème que pose le cercle est distinct de l'enlèvement. Si le baatezu est toujours vivant, il continue de harceler les aventuriers. Dans le cas où il aurait été tué, Belle révèle sa véritable identité aux diabolistes et leur ordonne d'attaquer les PJ sans attendre.

Et notez bien qu'il ne suffit pas de tuer les membres de la conspiration ou de les dénoncer. En effet, les villageois prennent systématiquement leur défense (sauf pour ce qui est de Trévus) s'ils sont accusés par des étrangers. Les preuves amassées à leur encontre doivent donc être solides, surtout pour ce qui est de MacHeath et de la Mère Crépuscle.

Même une fois le cercle éliminé, les personnages se souviendront longtemps de Caermor. L'éternité est longue, et il y a de bonnes chances que Belphégor ait envie de s'amuser à leurs dépends à l'avenir. Peut-être se contentera-t-elle de les regarder combattre une créature diabolique qu'elle leur aura envoyée pour se distraire, à moins qu'elle n'aille jusqu'à louer leurs services pour leur demander d'aller récupérer quelqu'un (ou quelque chose) qu'elle n'ose pas affronter directement. Il est même possible

CHAPELLE ABANDONNÉE

N
1 carreau = 1,50 m

REZ-DE-CHAUSSÉE
CLOCHER
SOUTERRAINS

La zone grise indique où est situé le clocher

Cage en bois

1. Chambre du prêtre
2. Vestibule
3. Chapelle
4. Rangement
5. Trappe
6. Escalier
7. Garde-manger
8. Puits
9. Chapelle secrète
10. Rangement



qu'elle demande aux PJ de l'aider à réaliser ses ambitions politiques en Baator. Laissez libre cours à votre imagination et vous verrez que les idées d'aventures futures ne manquent pas.

La tombe des marais

"La tombe des marais" est une aventure pour AD&D® qui s'adresse à un groupe équilibré de 4-6 personnages de niveau 2-4 (pour un total de 15 niveaux environ). Vous pouvez l'utiliser si vous souhaitez donner une carte au trésor à vos PJ. Plutôt que de tracer un plan à la va-vite et de leur proposer une aventure improvisée, faites jouer celle qui suit. Photocopiez la carte présentée ci-dessous et donnez-la à vos joueurs. La carte de la région est suffisamment vague pour s'intégrer à n'importe quelle campagne, mais n'hésitez pas à la modifier si tel n'est pas le cas.

La carte au trésor devrait être découverte au cours d'une aventure précédente. Si possible, arrangez-vous pour que les personnages entendent des rumeurs concernant Dalvan Meir avant de trouver la carte (à moins que vous ne préfériez qu'ils se renseignent à son sujet auprès de sages ou de bibliothèques). On dit de Dalvan que c'était un puissant magicien, même s'il n'a jamais atteint la distinction d'archimage, et qu'il était obsédé par sa quête de l'immortalité (tout cela est on ne peut plus vrai). Les sages s'intéressent encore à sa tombe et aux trésors qu'elle pourrait receler, même si les aventuriers ont depuis longtemps cessé de la chercher.



À l'attention des PJ

Vous avez voyagé longtemps avant d'atteindre le village de Marsalin, l'unique lieu civilisé indiqué sur votre vieille carte déchirée. Vous pourrez y reprendre des forces et y acheter l'équipement dont vous aurez besoin pour votre expédition au cœur de la Maraisaulière. Vous êtes venu chercher la tombe perdue du célèbre Dalvan Meir, mais votre quête ne s'annonce pas simple. En effet, la tombe proprement dite n'apparaît même pas sur votre parchemin. Peut-être les signes qui la positionnaient ont-ils été effacés au fil des ans, à moins qu'ils n'aient jamais été couchés sur le papier. Les habitants du village pourront peut-être vous aider à mieux comprendre votre carte.

À l'attention du MD

Il y a bien longtemps, un puissant mage du nom de Dalvan Meir vivait dans une forteresse isolée au cœur de la Maraisaulière. Il était arrivé à vivre très vieux (à tel point que beaucoup le croyaient immortel ou demi-elfe) en buvant de nombreuses *potions de longévité*. Mais après en avoir ingéré 11 (ajoutant par là-même 70 ans à sa durée de vie), il refusa de prendre le risque d'en boire une autre. Il savait en effet qu'il avait déjà souvent joué avec sa vie et que les statistiques n'étaient plus de son côté, désormais.

Il chercha alors d'autres moyens de prolonger son existence. Au terme de recherches qui le laissèrent extrêmement vieux, il trouva enfin la solution, sous la forme d'un sort jusqu'alors inconnu, une version plus puissante et plus durable de l'enchantement que l'on connaît actuellement sous le nom de *réceptacle magique*. Malheureusement pour lui, il ne connaissait personne de proche qui soit digne de l'accueillir. Et comme il n'était plus en état de travailler, il mit au point un plan destiné à attirer les candidats potentiels jusqu'à lui.

Dalvan était connu pour sa puissance et sa richesse, aussi partit-il du principe que de nombreux aventuriers se mettraient en quête de son trésor dès qu'ils seraient mis au courant de sa mort. Il conçut toute une série de pièges destinés à tester ces aventuriers, car il voulait que seuls les plus doués parviennent jusqu'à sa chambre mortuaire, dans laquelle il disposa ses richesses, son corps et un cristal magique accueillant son énergie vitale (voir l'encadré consacré au *serre-tête de Dalvan*, page 26). De cette manière, il était sûr de parvenir un jour à prendre possession du corps d'un jeune aventurier.

Plus de 200 ans se sont écoulés depuis la mort de Dalvan Meir. Personne n'a encore réussi à trouver sa tombe, à tel point qu'elle a désormais été reléguée au rang de légende plus qu'improbable. L'unique point de repère permettant de découvrir le tombeau, un obélisque perdu au cœur des marécages, n'a pas gardé son sens originel. Longtemps, on a cru qu'il s'agissait d'un menhir indiquant la présence d'un lieu de culte druidique, et les rares pèlerins qui ont décidé de partir à sa recherche (et qui l'ont d'ailleurs rarement trouvé) ignoraient jusqu'au nom de Dalvan Meir.

Et puis, il y a environ dix mois, cinq aventuriers voyageaient sur la route des Marais quand ils furent repérés par une bande d'hommes-lézards à proximité du pont franchissant le lit de la Mélarine. Poursuivis par les monstres, les aventuriers s'enfoncèrent dans les marais. Deux d'entre eux tombèrent dans des sables mouvants et le troisième fut rattrapé et dévoré par les hommes-lézards, alors même que ses compagnons survivants découvraient l'obélisque.



Conscients du fait qu'ils ne parviendraient jamais à semer leurs poursuivants, les aventuriers escaladèrent l'obélisque avec une facilité qui les surprit. Ils en avaient atteint le sommet quand les hommes-lézards arrivèrent sur les lieux. Craignant visiblement de s'approcher de cet étrange monument, les humanoïdes lancèrent quelques épieux sur leurs proies puis abandonnèrent la traque.

Alors que les deux hommes perchés attendaient que leurs poursuivants s'en aillent, ils observèrent les environs. De là où ils se trouvaient, ils avaient une bonne vue, mais leur attention fut rapidement attirée par les inscriptions gravées sur l'obélisque, ainsi que par l'étrange image visible dans un trou du monument (voir plus loin). Oubliant du mieux qu'ils le pouvaient ce qui leur était arrivé, les deux aventuriers décidèrent d'explorer les environs.

Redescendant de leur perchoir, ils trouvèrent vite le lac que l'image leur avait montré. Épuisés, ils utilisèrent un tronc d'arbre abattu pour atteindre l'îlot central. Une fois là, ils se désintéressèrent de la lourde porte en cuivre qui semblait les attirer, lui préférant une grotte naturelle dans laquelle ils récupérèrent leurs forces.

Même s'ils se doutaient qu'un important trésor les attendait derrière la porte à double battant, ils ne souhaitaient pas prendre de risques, aussi décidèrent-ils d'appeler plusieurs de leurs amis à la rescousse. Ils tracèrent donc une carte (celle-là même que les personnages ont entre les mains) et, de retour à Marsalin, ils demandèrent à quelqu'un de l'amener à leurs compagnons. Malheureusement, leur messager fut tué en chemin et la carte finit par aboutir dans les fontes des PJ (à vous de voir comment).

Avant de repartir pour l'île, les aventuriers décidèrent de célébrer leur bonne fortune. Ils s'arrêtèrent donc à l'auberge de la Chope mousseuse (décrite plus loin) pour boire quelques bières. Sous l'effet de la boisson, leur langue se délia un peu trop tôt et plusieurs brigands les écoutèrent avec attention. Quand ils retournèrent à la tombe le lendemain, les deux hommes étaient suivis de près. Après avoir vu où ils se rendaient, les mécréants allèrent chercher le reste de leur bande.

Dirigés par un malfaisant notoire du nom de Dougal, les brigands tuèrent les deux aventuriers et décidèrent de faire de cette île leur repaire. Depuis, ils sont on ne peut plus prospères. À moins que les personnages ne parviennent à les chasser ou à les éliminer, ils continueront à dévaliser les pauvres gens de la région pendant longtemps encore.

Les PJ ne doivent pas apprendre les informations précédentes avant que l'aventure soit déjà bien lancée, car la présence des brigands doit rester secrète aussi longtemps que possible. Il faut en effet que les personnages soient convaincus qu'ils sont juste sur la piste d'un trésor. S'ils sont particulièrement soupçonneux, ils interrogeront sans doute les agents des brigands (comme l'aubergiste du village ou ses clients chasseurs), mais ces hommes ne font que confirmer l'existence des criminels. Ils ignorent où se trouve leur repaire, car les brigands ne font pas suffisamment confiance à leurs informateurs pour leur révéler ce type de renseignement.

Marsalin

Le petit village de Marsalin est une localité agricole abritant moins de 200 habitants. Il s'est constitué autour d'une auberge construite pour accueillir les voyageurs sortant de la Maraisaulière (ou s'apprêtant à y entrer).

Marsalin est situé à mi-chemin entre deux bourgades d'importance et, même s'il dépend normalement des terres du comte de Turthan, les villageois sont à peu près libres de vivre comme ils l'entendent. Le plus haut fonctionnaire local est le capitaine de la garde, homme plus qu'indolent. Il est rare que les Marsaliens se promènent armés ou revêtus d'une armure, à moins que leur travail ne le demande. Faites preuve de bon sens quand il vous faut déterminer quel est l'équipement de tel ou tel PNJ.

Rencontres à Marsalin

A. Comptoir à peaux. Hal Pensson, le trappeur, est le propriétaire de cette petite maison et de la réserve attenante. Homme calme mais de bonne humeur, il part chaque matin relever ses pièges en bordure des marécages. Il ne les place pas à proximité de la route des Marais, mais quiconque s'en éloigne de trop risque de se faire piéger (voir la table des rencontres pour de plus amples détails).

Hal n'aime pas parler aux étrangers, sauf lorsqu'ils viennent acheter ses peaux de castors ou de lézards. À tout moment, il a 2-12 peaux de castors (25% de chances que 1-4 d'entre elles proviennent de castors géants) et 2-8 peaux de reptiles (lézards géants et hommes-lézards). Ses tarifs sont extrêmement variables, car fonction de la qualité de chaque pièce : 3-18 po pour une peau de castor, 100-400 po pour une peau de castor géant, 6-60 po pour une peau de lézard géant et 10-100 po pour une peau d'homme-lézard.

Hal sait se battre mais l'aventure ne l'attire pas plus que ça. Il gagne bien sa vie en tant que trappeur. Il connaît suffisamment les marais pour servir de guide, mais il n'est pas aisé de le convaincre. Il faut au moins lui offrir 500 po pour qu'il accepte d'accompagner les personnages, à moins qu'un ou plusieurs de ces derniers soient des rôdeurs, auquel cas il se contente de 100 po (mais passe son temps à observer la manière dont les PJ rôdeurs suivent les traces, dans l'espoir de se perfectionner à leur contact). Il exige la moitié de la somme prévue avant de partir pour les marais.

Les uniques possessions matérielles de Hal sont les peaux mentionnées ci-dessus et 2-8 pièges à loup qu'il entrepose dans sa réserve. Bien qu'en bois, cette dernière est solide, et sa lourde porte est fermée par un gros verrou défendu par une aiguille empoisonnée (l'intrus devant réussir un jet de sauvegarde à -4 s'il ne veut pas tomber dans le coma pendant une semaine). L'argent de Hal est réuni dans un gros sac caché sous le plancher de sa maison; il contient 25 pp, 124 po et 57 pe. Hal est prêt à tuer pour défendre ce qui lui appartient. Il porte son armure en permanence (la force de l'habitude).

Son seul parent encore en vie est son frère, Tiesen, qui réside à Turthan. Avant de partir pour une longue expédition dans les marais, Hal confie tout ce qui lui appartient (y compris l'avance versée par les personnages) à son seul véritable ami, le capitaine Damber (voir **C**). Si Hal venait à mourir, Damber ferait parvenir ses possessions à Tiesen.

Hal Pensson (guerrier humain de niveau 3) : CA 6; VD 12; G3; pv 16; TAC0 18; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 15, Dex 16, Con 15, Int 13, Sag 9, Cha 8; TA M; NM 12; AL LN; PX 65; armure de cuir, fléau de fantassin, bâton.

B. Chenil et maison du maître-chien. Cobal Pinkrin vit ici avec ses 12 chiens de guerre, qu'il élève et dont il vend les petits aux marchands de passage. Cobal est sans doute l'individu le plus désagréable de tout le village et les autres Marsaliens le détestent



tous cordialement. Seuls les chasseurs Harvey et Wynne (voir **E11**) parviennent à le supporter, et encore est-ce parce qu'ils peuvent se saouler à son compte. Il n'est pas rare qu'on les trouve ici tous les trois, à boire et jouer du crépuscule à l'aube. Lorsque cela arrive, Cobal prend la précaution de faire entrer tous ses chiens à l'intérieur de la maison, afin que ses amis et lui soient bien défendus. Quand les chasseurs ne viennent pas lui rendre visite, il passe généralement la soirée à s'entraîner au lancer de couteau contre sa porte d'entrée. Dans ce cas, il n'a que ses deux chiens les plus robustes à son côté, car il est capable de se défendre contre la plupart des dangers.

Le pommeau de l'épée de Cobal est amovible et cache un anneau d'or serti d'une améthyste (valeur 750 po). Il l'a achetée voici 25 ans pour l'offrir à sa fiancée, mais celle-ci est tombée malade et est morte avant qu'ils se marient. Quand il est saoul, Cobal caresse souvent le pommeau de son arme, en pensant à ce qui aurait pu être. Les rares pièces qu'il possède (9 po et 17 pa) se trouvent dans sa bourse de ceinture. Il porte constamment son armure, pour se protéger des morsures de chien et des agresseurs imaginaires.

Cobal (guerrier humain de niveau 3) : CA 5; VD 9; G3; pv 19; TAC0 18 (sans modificateur); #AT 1 ou 3 (dagues de lancer); Dég selon l'arme employée; AS spécialisé au lancer de dague (+1 à l'attaque, +2 aux dégâts); For 14, Dex 16, Con 13, Int 9, Sag 8, Cha 6; TA M; NM 14; AL CN; PX 120; armure de cuir cloutée, épée courte, 6 dagues de lancer à la ceinture.

Chiens de guerre (12) : CA 6; VD 12; DV 2+2; pv 17, 16, 15, 14 (x2), 13, 12 (x3), 11 (x2), 10; TAC0 19; #AT 1; Dég 2-8; TA M; Int animale (1); NM 10; AL N; PX 35 chacun; *BM*.

C. Caserne. Cet imposant bâtiment en pierre accueille les gardes du comté de Turthan. Ils sont dirigés par le capitaine Damber, qui est un bon combattant mais qui n'a jamais demandé à être officier. Damber est le fils d'un riche marchand de Turthan, lequel lui a acheté son grade.

Damber a entendu des rumeurs faisant état de la présence de brigands dans la région, mais il préfère ne pas en tenir compte tant qu'il n'aura pas de preuves indiscutables. Si les personnages lui démontrent qu'ils ont démantelé la bande installée dans les marais, il les présente au comte de Turthan en tirant la couverture à lui. Par contre, si les PJ se contentent de lui prouver que les brigands existent bel et bien, il les enrôle de manière temporaire et les envoie régler le problème en son nom.

Le capitaine est aidé dans sa tâche par 12 hommes amicaux mais indisciplinés, qui vont souvent boire un verre ou deux à l'auberge (même pendant leurs heures de service). Cela fait longtemps qu'ils sont en poste à Marsalin et, s'ils ont désormais acquis une grande expérience (à force de combattre les hommes-lézards, même s'ils n'en ont plus rencontré depuis de longs mois), ils sont également arrogants et fainéants. Ainsi, ils aiment à prétendre que leur efficacité au combat les dispense de monter la garde.

Capitaine Louis Damber (guerrier humain de niveau 4) : CA 4; VD 9; G4; pv 28; TAC0 17 (sans modificateur); #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 15, Dex 13, Con 11, Int 11, Sag 10, Cha 12; TA M; NM 10; AL N; PX 120; cotte de mailles, bouclier, *épée large +1, potion de forme gazeuse*.

Soldats (12 guerriers humains de niveau 2) : CA 4; VD 9; G2; pv 18, 16, 15 (x2), 14 (x3), 13, 12 (x3); TAC0 19; #AT 1; Dég selon l'arme employée; jetez 2d6+4 s'il est nécessaire de déterminer leurs scores de caractéristiques; TA M; NM 11; AL variable; PX 65 chacun; cotte de mailles, bouclier, épée longue, arc long, 12 flèches lourdes.

D. Fermes. Chacun de ces bâtiments abrite une famille forte de 2-9 membres. La plupart des fermiers de Marsalin ont une seconde spécialité (charpenterie, maçonnerie, tissage, etc.), mais le village est trop petit pour qu'ils puissent s'installer à leur compte. Ils ne possèdent pas grand-chose de valeur.

Fermiers et membres de leur famille (humains de niveau 0) : CA 10; VD 12; niveau 0; pv 1-6 chacun; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; jetez 2d4+4 s'il est nécessaire de déterminer leurs scores de caractéristiques; TA M; NM variable; AL variable; armes possibles : fourches (équivalent aux piques), dagues, gourdins, couteaux, hachettes ou frondes; pas d'armure ou de bouclier.

E. Auberge de la Chope mousseuse. L'auberge de Marsalin est la propriété d'un individu louche et sinistre nommé Solem. Ses affaires vont bien mieux que l'on pourrait le penser, car son établissement est situé sur une voie commerciale d'importance, à plus d'une journée de voyage de l'étape suivante. Pour les étrangers, ce bâtiment à un étage est le seul lieu où il est possible de se loger à Marsalin. C'est également le seul bar de la localité. Chaque soir, on y trouve donc la totalité des clients, mais aussi 2-12 villageois ou soldats.

L'auberge loge voyageurs et marchands de passage, ce qui fait que la clientèle est très hétéroclite et variable d'une nuit à l'autre. En plus des villageois et des gardes, on peut trouver ici :

- 2-8 marchands accompagnés de 3-18 porteurs ou conducteurs de chariots (25 % de chances);
- 1-4 nobles, chacun suivi de 1-4 serviteurs et 2-8 gardes (10 % de chances) :
- 2-12 filous de passage (75 % de chances);
- 2-12 marchands (60 % de chances);
- 3-18 soldats en patrouille dans la région (50 % de chance);
- 2-8 aventuriers (25 % de chances).

Déterminez vous-même les caractéristiques de ces PNJ si le besoin s'en fait sentir. Le personnel de l'auberge est également haut en couleur, de Solem aux quatre serveuses aux talents multiples.

Solem, l'aubergiste (humain à classes jumelées : guerrier de niveau 1/voleur de niveau 4) : CA 7 (4 en armure); VD 12; F1/V4; pv 28; TAC0 19 (sans modificateur); #AT 1; Dég selon l'arme employée; AS/DS talents de roublard; For 16, Dex 16, Con 17, Int 14, Sag 12, Cha 8; TA M; NM 12; AL CN; PX 175; *armure de cuir +1, anneau de protection +1,* épée courte, 3 dagues de lancer.

Talents de roublard : crocheter des serrures 45 %, déplacement silencieux 30 %, détecter les bruits 15 %, grimper 65 %, lire des langues inconnues 15 %, se cacher dans l'ombre 35 %, trouver/désamorcer des pièges 25 %, vol à la tire 45 %.

Solem est un homme ambitieux. Ancien mercenaire reconverti dans un mode de vie moins dangereux (et plus lucratif), il est âgé de 45 ans et a l'intention d'être très riche quand il prendra sa retraite. Il se montre donc d'une obséquiosité extrême avec ses clients riches ou importants, dans l'espoir qu'ils se montreront généreux envers lui. Mais comme il en fait trop, ceux-là même à qui il cherche à plaire en viennent généralement à le mépriser.



Découragé de voir que la richesse espérée ne venait pas, il a récemment intégré la bande de brigands qui sévit dans la région (après avoir reconnu l'un d'eux parmi sa clientèle) pour prendre de force ce qu'on ne voulait pas lui donner. Dès qu'un noble, un marchand ou une bande d'aventuriers (comme les PJ) est de passage dans son établissement, il les avertit que les marécages sont extrêmement dangereux et les encourage subtilement à engager les services de guides tels que Wynne et Harvey (ses complices, qui résident en **E11**).

Aux heures d'ouverture de l'établissement, Solem se trouve en **E3** ou **E5**. La nuit, il dort en **E15**.

Malachi, le régisseur (humain de niveau 0) : CA 10; VD 12; niveau 0; pv 4; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 9, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 9, Cha 12; TA M; NM 7; AL LN; PX 15.

Malachi est un régisseur compétent qui supervise l'auberge, car son employeur n'est pas capable de s'occuper de la gestion de l'établissement. Tandis que Solem joue les hôtes affables (et complote en secret), Malachi effectue le véritable travail dans l'ombre. Son temps est tellement pris qu'il ne s'est jamais aperçu des affaires louches de son employeur.

Tant que l'auberge est ouverte, Malachi se trouve en **E1** ou en **E6**. Quand elle est fermée, il est en **E4** ou en **E14**.

Alonso, le cuisinier (voleur humain de niveau 4) : CA 8; VD 12; V4; pv 22; TAC0 19 (sans modificateur); #AT 1; Dég selon l'arme employée; AS/DS talents de roublard; For 17, Dex 16, Con 15, Int 13, Sag 10, Cha 13; TA M; NM 11; AL NM; PX 120; *dague de venin* (poison de type I, 2 doses), 6 *fléchettes* +2.

Talents de roublard : crocheter des serrures 45%, déplacement silencieux 45%, détecter les bruits 15%, grimper 65%, lire des langues inconnues 5%, se cacher dans l'ombre 45%, trouver / désamorcer des pièges 25%, vol à la tire 50%.

Alonso est un ancien compagnon d'aventures de Solem, qu'il a accepté d'aider afin de payer les lourdes dettes monétaires qu'il avait contractées envers lui. Alors qu'il expérimentait pour concocter de nouveaux poisons, il a également appris à faire la cuisine, ce qui lui a permis de devenir cuistot de l'auberge. Sa réputation est désormais établie (et justifiée), mais il en a assez de cet emploi. Solem en est conscient, aussi compte-t-il bien demander à Dougal, le chef des brigands, de prendre Alonso dans sa bande;

Aux heures d'ouvertures, Alonso est dans sa cuisine, en **E6**. La nuit, on peut le trouver en **E4** ou en **E14**.

Laric, le barman (guerrier humain de niveau 5) : CA 6 (2 en armure); VD 12; G5; pv 31; TAC0 16 (sans modificateur); #AT 1 ou 3/2; Dég selon l'arme employée; AS spécialisé dans le maniement du gourdin (+1 à l'attaque, +2 aux dégâts); For 18/38, Dex 18, Con 13, Int 12, Sag 14, Cha 15; TA M; NM 15; AL LN; PX 175; cotte de mailles, gourdin garni de clous en fer (Dég 1d6+1/1d8), matraque.

Laric est sans doute l'individu le plus apprécié de tout Marsalin. Particulièrement doué, il se donne en spectacle en permanence et les voyageurs adorent le regarder faire tourner les bouteilles dans sa main, rattraper les chopes dans son dos ou transporter un nombre de verres incroyable sans en laisser tomber un seul. Il est bien payé et reçoit souvent de bons pourboires. Il a l'expérience du combat (il a en effet affronté les hommes-lézards et participé à un nombre incroyable de rixes dans diverses tavernes et auberges), il n'a pas du tout l'intention de changer de métier. Il ignore totalement les combines de Solem, à qui il est fidèle (ce dernier lui a en effet promis qu'il l'aiderait à monter son propre établissement d'ici quelques années).

MARSALIN

N

A B C D E

1 carreau = 10 m



Table de rencontres

Déterminez deux fois par jour et deux fois par nuit si une rencontre se produit (1 sur 1d6). Chaque rencontre ne peut avoir lieu qu'une seule et unique fois.

À l'ouest de la Mélarine (1d20)

1-3. **Gripplis** (5) : CA 9; VD 9, bd 15; DV 1+1; pv 6 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1-4 (arme); AS pénalité de -3 au jet de surprise de l'adversaire; TA P; Int haute (12); NM 9; AL N; PX 65 chacun; *BM*.

4-6. **Hommes-lézards** (2) : CA 5; VD 6, ng 12; DV 2+1; pv 10 chacun; TAC0 19; #AT 3; Dég 1-2/1-2/1-6; TA M; Int basse (7); NM 14; AL N; PX 65 chacun; *BM*.

7-11. **Lézards géants** (2) : CA 5; VD 15; DV 3+1; pv 18, 15; TAC0 17; #AT 1; Dég 1-8; AS dégâts doublés sur un jet d'attaque de 20; TA E; Int aucune (0); NM 10; AL N; PX 175 chacun; *BM*.

12-16. **Piège à ours.** Un PJ déterminé aléatoirement doit réussir un test de Dextérité, sous peine de perdre 2-12 pv et se retrouver piégé. Dans ce cas, il subit 1-6 points de dégâts supplémentaires si on l'aide à se libérer (2-12 s'il doit se débrouiller seul).

17-20. **Sables mouvants** (uniquement si les personnages progressent en dehors de la route). Tous les PJ doivent réussir un test de Dextérité, sous peine de se retrouver pris dans des sables mouvants. Si cela se produit, ils s'enfoncent lentement et ne peuvent s'en sortir que si leurs compagnons viennent à leur secours (sauf s'ils ne portent pas d'armure, auquel cas ils peuvent "nager" jusqu'à la terre ferme).

À l'est de la Mélarine (1d20)

1-3. **Serpent venimeux :** CA 6; VD 15; DV 2+1; pv 10; TAC0 19; #AT 1; Dég 1; AS venin (se manifeste au bout de 1-4 rounds et inflige 3-12 points de dégâts supplémentaires, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi); TA P; Int animale (1); NM 12; AL N; PX 175; *BM*.

4-5. **Crocodile :** CA 5; VD 6, ng 12; DV 3; pv 18; TAC0 17; #AT 2; Dég 2-8/1-12; AS -2 au jet de surprise de l'adversaire; TA G; Int animale (1); NM 9; AL N; PX 65; *BM*.

6-10. **Hommes-lézards** (4) : CA 5; VD 6, ng 12; DV 2+1; pv 10 chacun; TAC0 19; #AT 3; Dég 1-2/1-2/1-6; TA M; Int basse (7); NM 14; AL N; PX 65 chacun; *BM*.

11-13. **Troglodytes** (3) : CA 5; VD 12; DV 2; pv 10 chacun; TAC0 19; #AT 3 ou 1; Dég 1-2/1-2/2-5 ou 2-8 (arme); AD -4 au jet de surprise de l'adversaire (quand les troglodytes sont camouflés ou lancent leurs javelots de loin); DS puanteur (provoque la perte de 1d6 points de Force pendant 10 rounds, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi contre le poison); TA M; Int basse (6); NM 11; AL CM; PX 120 chacun; *BM*.

14-16. **Goules** (2) : CA 6; VD 9; DV 2; pv 11 chacune; TAC0 19; #AT 3; Dég 1-3/1-3/1-6; AS paralysie; DS immunisées contre les sorts de type *immobilisation* et *sommeil*; TA M; Int basse (5); NM 12; AL CM; PX 175 chacune; *BM*.

17-20. **Sables mouvants** (uniquement si les personnages progressent en dehors de la route). Tous les PJ doivent réussir un test de Dextérité, sous peine de se retrouver pris dans des sables mouvants. Si cela se produit, ils s'enfoncent lentement et ne peuvent s'en sortir que si leurs compagnons viennent à leur secours (sauf s'ils ne portent pas d'armure, auquel cas ils peuvent "nager" jusqu'à la terre ferme).

Laric demande à tous les clients d'ôter leur casque en entrant dans l'auberge. De cette manière, en cas de problème, il règle la question de quelques coups de matraque bien placés (chaque fois qu'il obtient un score supérieur de 4 points à celui qu'il devait atteindre, son adversaire doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sous peine de sombrer dans l'inconscience pendant 2-12 rounds).

Si l'auberge est ouverte, Laric est en **E5**. Sinon, il se retire en **E4** ou **E14**.

Chafly, l'épicier (humain de niveau 0) : CA 10; VD 12; niveau 0; pv 4; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 11, Dex 9, Con 9, Int 12, Sag 8, Cha 11; TA M; NM 9; AL NB; dague (cachée sous ses vêtements).

Chafly est un homme bedonnant, âgé de 63 ans et qui se dégarnit de plus en plus. Il aime plaisanter avec les voyageurs et prend beaucoup de plaisir à négocier, mais Solem ne lui permet pas de baisser ses prix de plus de 20 %.

Chafly est en **E1** quand l'auberge est ouverte. Le reste du temps, on peut le trouver en **E4** ou **E14**.

Lita, Mari, Alena et Claire, les serveuses (humaines de niveau 0) : CA 10; VD 12; niveau 0; pv 4, 3, 3, 2; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; jetez 2d4+4 s'il est nécessaire de déterminer leurs scores de caractéristiques; TA M; NM 8; AL N; désarmées (mais peuvent se saisir d'un couteau en cas d'urgence).

Les quatre adolescentes font office de cuisinières, de serveuses et de femmes de chambre. Ce sont les filles de fermiers du village.

Elles travaillent en **E5** ou **E6** durant la journée. La nuit, elles sont en **E1** ou **E13**.

L'auberge de la Chope mousseuse

L'auberge est dotée d'un porche couvert, à l'extrémité duquel se trouve un escalier permettant d'accéder à l'étage. L'établissement ne possède qu'une cheminée, dans la cuisine, et seules deux entrées sont ouvertes aux clients. Une autre porte, qui mène dans la cuisine, est réservée aux employés. L'arrière de l'auberge donne sur une cour close.

Toutes les portes de l'établissement peuvent être verrouillées et fermées par une barre de l'intérieur. En règle générale, les employés les ferment tard le soir, juste avant d'aller se coucher, et les rouvrent à l'aube. La seule exception à cette règle est le portail de derrière, que l'on n'ouvre qu'en cas de livraison (Solem et Malachi sont les seuls à en posséder la clé). Toutes les fenêtres sont démunies de vitre; par contre, elles se ferment par des volets en bois, lesquels peuvent être enfoncés sans grande difficulté (jet d'enfoncer, assorti d'un bonus de -2).



Il y a 3 mètres entre le rez-de-chaussée et le premier étage, le plancher (intégralement en bois) étant épais de 30 centimètres. Les murs, qui sont en bois ou en plâtre, ont une épaisseur variable (entre 10 et 15 centimètres). Le cabinet de toilettes se trouve à une vingtaine de mètres du bâtiment. L'auberge est surélevée d'environ 75 centimètres par rapport au niveau du sol, et il est possible de se glisser dessous. La cave ne se trouve qu'à 2,25 mètres sous le niveau du sol.

E1. Épicerie générale. Cette partie de l'établissement sert d'épicerie générale. Nombre d'objets du *Manuel des Joueurs* peuvent y être achetés, à un prix supérieur à la normale de 40-60 %. Voici les chances que l'on a de trouver la marchandise que l'on souhaite, en fonction de la catégorie dont elle fait partie : armure : 5 %, arme : 20 %, vêtement : 60 %, plante ou herbe : 5 %, équipement divers : 80 %, nourriture : 100 %, objets religieux : 5 %, sellerie : 60 %. Le magasin ne vend pas d'animaux, ni de boissons alcoolisées ou d'armures pour chevaux.

E2. Réserve. Cette salle sert à entreposer tout ce qui peut être utile à l'auberge ou à l'épicerie générale. Sont ainsi accrochés au mur ouest serpillières, balais, chiffons et autres ustensiles de ménage. Juste en face, plusieurs étagères sont chargées de draps et de serviettes. Dans le coin nord-est, une table entourée de chaises accueille souvent les employés lorsqu'ils font une pause.

Les quatre portes qui ne sont jamais fermées à clé mènent respectivement à la cuisine, au bureau, à la boutique et au bar. Quant à celles qui sont verrouillées, elles permettent d'accéder à la cave ou au portail en bois par où arrivent les livraisons. Haut de 2,40 mètres, celui-ci est également fermé à clé.

E3. Bureau. Cette petite pièce de 3 mètres de côté est le bureau personnel de Solem. Le meuble principal en est un bureau en bois massif, poussé contre le mur est. Ses tiroirs fermés à clé renferment nombre de registres de l'établissement (contrats d'embauche, factures, etc.). Dans le coin nord-est, un coffre en fer chevillé au sol permet à Solem de ranger l'argent de son affaire. Le contenu du coffre, qui est vidé chaque semaine, sert généralement à payer les employés et les livreurs. À tout moment, il se monte à 20-120 po en pièces diverses. La porte du bureau est toujours verrouillée, même quand Solem se trouve à l'intérieur.

E4. Cave. Cette pièce possède deux entrées, qui sont toujours fermées à clé, sauf en cas de livraison ou quand Solem estime nécessaire d'approvisionner le bar.

Plusieurs caisses contiennent de la nourriture et des objets divers. Paillasses, tables et chaises supplémentaires sont entassées au hasard. Quelques tonneaux sont installés le long du mur sud : sept contiennent une bière (dans quatre d'entre eux, elle est verte), deux autres un vin de mauvaise qualité, un de l'hydromel, un du rhum et le dernier du cognac coupé d'eau. Les casiers du mur ouest recèlent généralement 30-40 bouteilles de vin et 2-8 de cognac (valeur 20-200 pa chacune).

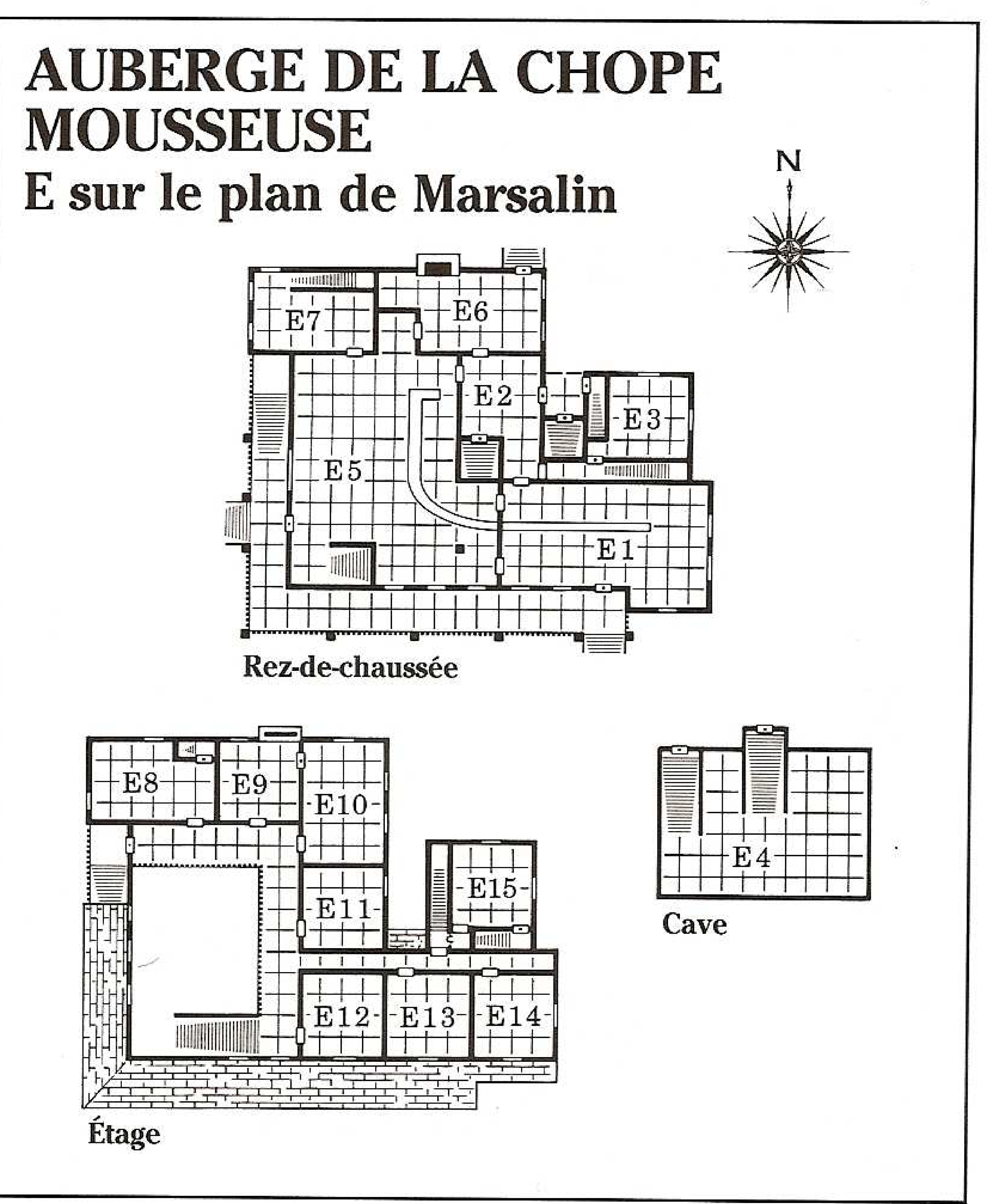
E5. Bar. Les serveuses évoluent entre les 10 tables à l'heure des repas (c'est-à-dire entre 11 h et 14 h, puis entre 17 h et 21 h), tandis que le barman se débrouille seul le reste du temps. Les prix sont sensiblement plus élevés que la norme (de 50 % environ), mais la spécialité de la maison, la "Marsaline" (une bière on ne peut plus normale agrémentée d'un colorant vert) coûte 1 po la chope.

Un escalier mène à un balcon permettant d'accéder aux chambres de l'étage.

Tous les objets de valeur (ce qui inclut les bouteilles d'alcool non vendues) sont verrouillées en **E2** quand l'auberge ferme ses portes (en effet, il est facile d'accéder au bar depuis les chambres). C'est dans cette pièce que dorment ceux qui sont trop pauvres (ou qui sont arrivés trop tard) pour réserver une chambre.

E6. Cuisine. Pendant l'heure des repas, une ou deux serveuses viennent aider Alonso à faire la cuisine. Elles font tout leur possible pour interdire l'accès de la pièce aux étrangers (en cas de besoin, elles appellent Solem ou Laric à leur aide). La cuisine contient les ustensiles normaux (couteaux, casseroles, marmites, aliments, épices, etc.), mais rien qui puisse intéresser un aventurier. À la nuit tombée, la porte de derrière est verrouillée et fermée par une barre.

E7. Salle à manger privée. Cette pièce joliment décorée se loue 1 pe de l'heure ou 5 po par jour. Elle comprend une table et des chaises joliment taillées qui s'adressent aux clients souhaitant dîner en toute tranquillité, plus deux fauteuils et un divan pour





ceux qui préfèrent se détendre. Un escalier mène à la porte (généralement fermée à clé) de la meilleure chambre de l'établissement. Si un client loue la chambre en question (E8), il a la possibilité de prendre également cette salle (pour un total de 8 po par jour) et de bénéficier ainsi d'une suite luxueuse.

E8. Chambre de luxe. Cette chambre meublée avec goût est louée à quiconque accepte de payer son prix quelque peu prohibitif (5 po par nuit). Solem la propose dès le début de journée, mais ce n'est pas pour cela qu'il tient systématiquement parole : si quelqu'un a déjà réservé la chambre alors qu'arrive un noble ou un riche marchand, l'aubergiste ne se gêne pas pour annuler la réservation et loger les premiers clients ailleurs.

La chambre se compose d'une grande armoire équipée d'un miroir et d'un grand lit à matelas en plume (il est également possible d'obtenir de confortables paillasses sur simple demande). Enfin, il y a quelques chaises capitonnées et un fauteuil du côté est de la pièce. Les murs sont décorés de nombreux tableaux.

E9. Chambre. Cette chambre comprend deux lits simples, qui se louent 4 po par nuit (chacun). Les autres meubles sont une table et deux coffres à vêtements munis d'une clé (Solem possède un passe-partout lui permettant d'ouvrir tous les coffres de l'établissement). Une seconde porte mène en **E10**. La seule et unique clé permettant de l'ouvrir est en possession de Solem, mais celui-ci ouvre la porte (qui peut être fermée par une barre des deux côtés) si un groupe désire louer les deux chambres.

De toutes les chambres de l'auberge, celle-ci est la seule qui soit chauffée, car elle se trouve à proximité du conduit de la cheminée. C'est ce qui explique son prix particulièrement élevée.

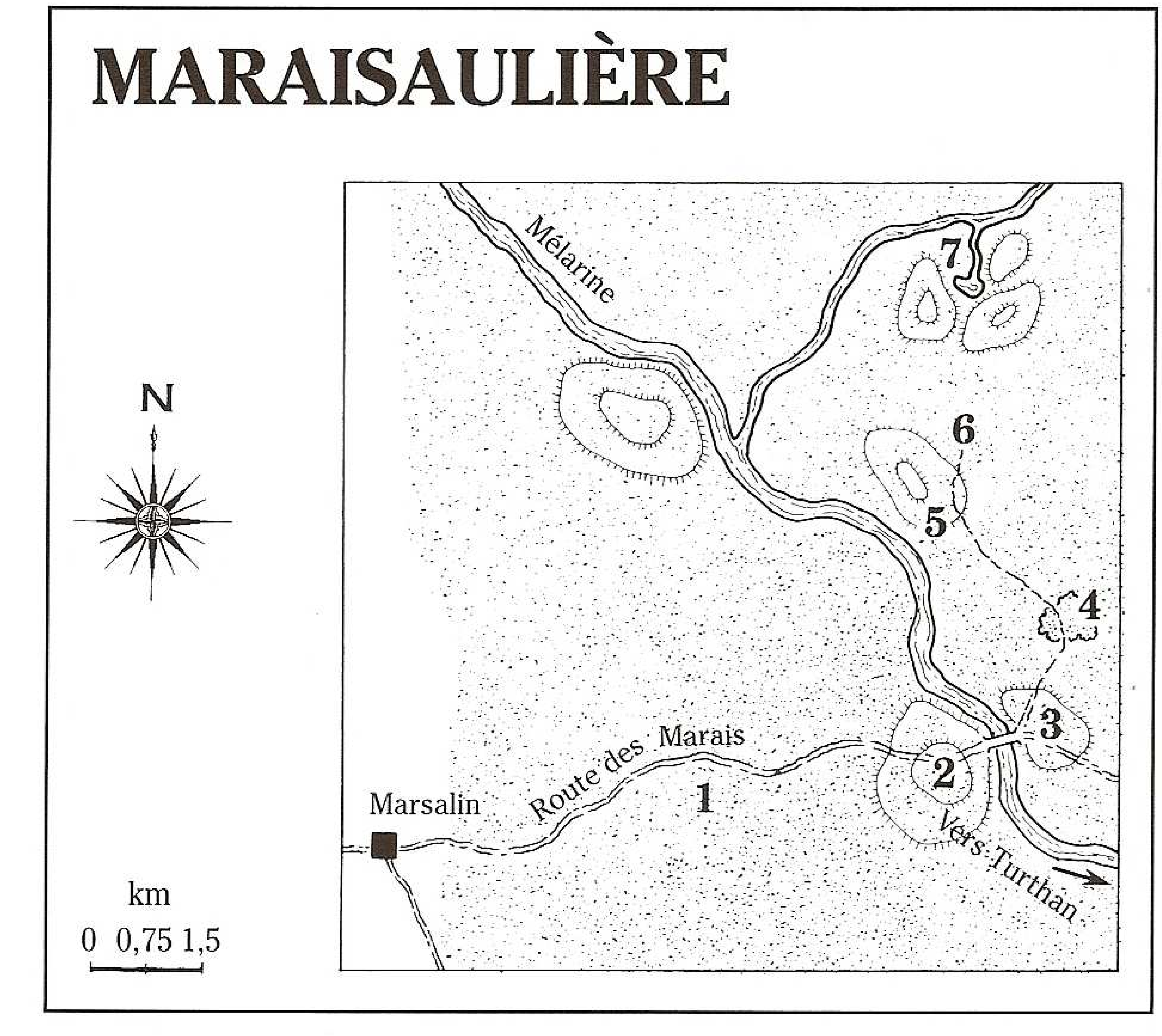
E10. Chambre. Cette pièce, qui coûte 2 po par nuit et par personne, n'offre guère de place malgré ses dimensions. En effet, elle comprend trois jeux de lits superposés et une table entourée de trois chaises grinçantes. Une barre en fer permet de fermer la porte menant en **E9**.

E11. Chambre. Cette chambre, qui coûte 2 po par nuit et par personne, propose deux lits simples et une petite table dotée de deux chaises. En ce moment, elle est occupée par Harvey et Wynne, deux hommes qui se font passer pour des guides et des chasseurs. En réalité, ils font partie de la bande de brigands et Solem ne leur fait pas payer la chambre. Ils ont pour missions de guider les clients riches jusqu'au pont, où le reste de la bande les attaque.

Les deux hommes se comportent toujours de manière amicale et joviale. Ils chassent rarement, préférant passer leur temps libre à boire, soit au bar, soit chez Cobal Pinkrin, le maître-chien (**B**). Ils prétendent avoir grand besoin d'argent en ce moment, ce qui explique qu'ils acceptent de servir de guides pour un prix modique (25 po chacun, à leur régler au terme de l'expédition). Par contre, ils insistent pour prendre avec eux deux des chiens de Cobal, tant pour se protéger que pour profiter de leur exceptionnel odorat. Comme vous le verrez plus loin, les chiens sont en fait là pour aider les chasseurs lors de l'embuscade prévue pour les PJ. Les deux hommes ne portent une armure que quand ils quittent le village.

Harvey Dell (guerrier humain, niveau 3) : CA 6 ; VD 9 ; G3 ; pv 21 ; TAC0 18 ; #AT 1 ou 2 ; Dég selon l'arme employée ; For 14, Dex 8, Con 15, Int 11, Sag 9, Cha 11 ; TA M ; NM 11 ; AL NM ; PX 120 ; jaseran, épée longue, arc long, 10 flèches lourdes, couteau.

Wynne Barris (guerrier humain, niveau 2) : CA 5 ; VD 9 ; G3 ; pv 17 ; TAC0 19 ; #AT 1 ou 2 ; Dég selon l'arme employée ; For 16, Dex 15, Con 13, Int 9, Sag 7 Cha 9 ; TA M ; NM 11 ; AL NM ; PX 65 ; jaseran, épée longue, arc long, 10 flèches lourdes, couteau.



E12. Chambre. Cette chambre comprend quatre lits superposés deux à deux, chacun coûtant 2 po par personne et par nuit. Il y a également là une table et deux chaises.

E13. Quartiers des serveuses. Cette chambre est en général réservée aux serveuses mais, comme Solem est particulièrement cupide, il arrive que les jeunes femmes doivent dormir dans la boutique (**E1**) pour laisser leur chambre à des clients acceptant de payer 2 po par personne et par nuit. Il y a là quatre lits, superposés deux à deux, et quatre coffres non fermés (qui ne contiennent que des vêtements).

E14. Quartiers des employés. Cette chambre est similaire à la précédente, si ce n'est qu'elle est réservée aux employés de sexe masculin. Si elle est louée à des clients (toujours pour la même somme de 2 po par personne et par nuit), Malachi, Alonso, Laric et Chafly logent à la cave (**E4**).



E15. Chambre de Solem. Cette chambre n'est jamais louée aux clients, car il s'agit de celle du propriétaire. Elle est décorée avec goût et comprend un grand lit à matelas en plume, un petit bureau et une penderie. Il n'y a aucun objet de valeur dans cette pièce. La porte menant à l'escalier est généralement verrouillée, et elle est fermée par une barre (de même que les volets) lorsque Solem dort.

Une porte camouflée dans la penderie permet d'accéder à une sortie de secours. Il suffit d'écarter les habits pour repérer aussitôt la porte, maintenue fermée par une solide barre de fer. Solem passe par-là lorsqu'il a rendez-vous avec les brigands.

La Maraisaulière

La Maraisaulière est un vaste marécage abritant sables mouvants et dangereux reptiles. Le sol est extrêmement humide et recouvert d'une abondante végétation dont jaillissent d'innombrables saules donnant leur nom à l'endroit. Il est épuisant de la traverser, même si l'on ne quitte pas la route, pourtant très fréquentée.

La route des Marais est davantage un sentier plein de nids de poules. Il est moins dangereux de l'emprunter que de s'enfoncer au hasard dans les marais mais, malgré cela, rejoindre Turthan depuis Marsalin reste une véritable expédition. À moins d'être escortés par un nombre important de soldats, les voyageurs ont de fortes chances d'être attaqués en chemin.

Il est extrêmement risqué de pénétrer dans les marécages sans guide. Les inconscients qui le font se rendent souvent compte à leur corps défendant que le pire danger provient, non de monstres quelconques, mais des milliers de zones de sables mouvants que la nature a comme semées là pour donner une leçon aux imprudents.

Pour ce qui est des rencontres aléatoires de la Maraisaulière, reportez-vous à l'encadré de la page 18. Les rencontres fixes sont détaillées ci-dessous.

1. Le chariot endommagé

> Non loin de vous, vous apercevez quelqu'un qui s'échine à réparer un chariot en piteux état. L'homme essaye de soulever le véhicule et de remplacer son axe brisé. Seul, le pauvre bougre n'arrive à rien, car le chariot est bien trop lourd pour lui. Deux chevaux sont attachés non loin. Ils ont l'air nerveux, comme si le retard que l'incident leur a fait prendre perturbait leur tranquillité. Soudain, l'homme vous aperçoit et vous hèle :
> "Holà, ne pourriez-vous pas me donner un coup de main, étrangers? Comme vous le voyez, j'ai bien du mal à faire entendre raison à ce fichu chariot."

L'homme est en réalité un muloup. Il y a quelques minutes à peine, il a tué le propriétaire de l'attelage avec l'aide de ses compagnons, 4 loups. Si les personnages l'aident, ils risquent fort d'avoir une très mauvaise surprise. Alors qu'ils soulèvent le chariot (après avoir déposé armes et boucliers, bien sûr), l'homme prend une grosse caisse et fait mine de la glisser en dessous, comme pour servir de cale. Mais, au dernier moment, il la renverse, libérant du même coup les loups cachés à l'intérieur. Alors que les aventuriers se jettent sur leurs armes, le muloup prend sa forme intermédiaire et se met à chanter.

À l'intérieur de la caisse, un gros sac renferme les possessions de l'infortuné marchand : 148 po, 359 pa, 7 pierres précieuses (200 po, 150 po, 2 x 100 po, 50 po, 10 po et 1 po), une *potion de grands soins* et une *potion de vitalité*.

Muloup : CA 3; VD 15; DV 5+1; pv 23; TAC0 15; #AT 1 ou 2; Dég 2-12 plus arme possible; chant (effet similaire à celui du sort *lenteur* pendant 5-8 rounds); DS uniquement touché par les armes magiques ou en argent; RM 10 %; TA M; Int supérieure (14); NM 14; AL CM; PX 1.400; *BM*.

Loups (4) : CA 7; VD 18; DV 3; pv 19, 18, 13, 12; TAC0 17; #AT 1; Dég 2-5; DS jet de sauvegarde à +1 contre les sorts de type *charme*; TA P; Int basse (5); NM 10; AL N; PX 120 chacun; *BM*.

2. Un festin de vautours

> Après un bon kilomètre d'ascension, la route redevient enfin plane. Vous vous trouvez désormais à une soixantaine de mètres au-dessus des environs, mais la densité de la végétation est telle que vous n'y voyez guère plus qu'avant. Droit devant, la route redescend jusqu'à un pont, distant de sept à huit cents mètres. Alors que vous commencez à redescendre, vous entendez du bruit dans les buissons sur votre gauche.

Si les personnages vont voir de quoi il en retourne, lisez aux joueurs l'encadré suivant :

> Une scène atroce se déroule devant vos yeux horrifiés. Une douzaine d'oiseaux de grande taille se battent pour dévorer de nombreux cadavres gisant çà et là.

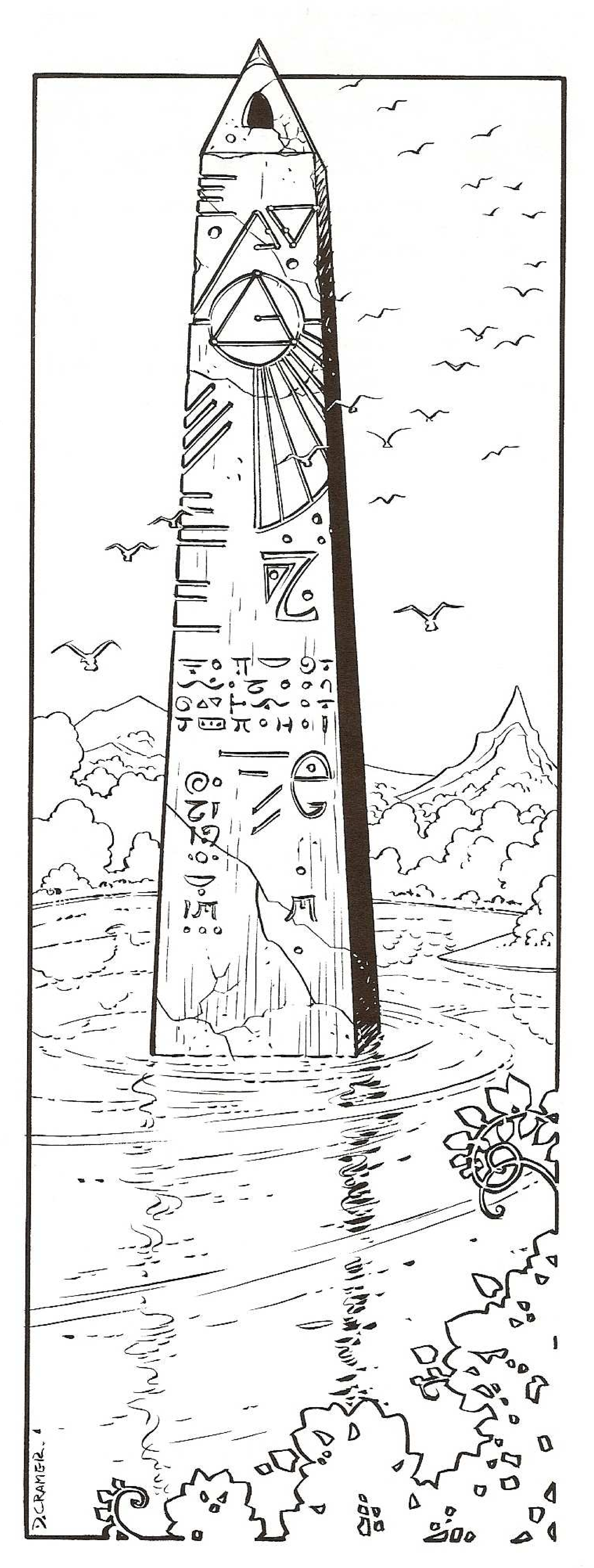
Les 10 oiseaux ne sont autre que des vautours géants. Les huit morts étaient des pèlerins en route pour Turthan. Ils ont eu la malchance d'être attaqués, dévalisés puis tués par les hommes de Dougal, qui ont depuis déserté les environs. Les charognards les ont remarqués il y a quelques heures à peine. Ni les pèlerins ni les vautours n'ont le moindre trésor.

Accordez un bonus de 100 PX aux personnages d'alignement bon combattant les vautours pour enterrer les malheureux. Si, ce faisant, ils ne parviennent pas à tuer tous les charognards, ceux-ci se mettent à les suivre. Et si les aventuriers paraissent à leur tour sans défense, les charognards n'hésitent pas à venir les becqueter.

Vautours géants (10) : CA 7; VD 3, vl 24 (D); DV 2+2; pv 15, 14 (x2), 13, 12 (x2), 11, 10, 9 (x2); TAC0 19; #AT 1; Dég 1-4; TA M; Int partielle (4); NM 8; AL NM; PX 65 chacun; *BM*.

3. Embuscade

> Vous voici enfin arrivés au pont, lequel n'a pas l'air excessivement solide. Long de 30 mètres et large de 2,50 mètres, il traverse la Mélarine, rivière peu profonde qui s'écoule en direction de Turthan. Les planches du pont sont mouillées et couvertes de vase. Pire encore, seules subsistent quelques tiges métalliques tordues là où passait autrefois la main courante.



Si Harvey et Wynne servent de guides aux personnages, ils vont bientôt révéler leur véritable nature. Harvey affirme qu'il connaît bien le pont, aussi propose-t-il de passer le premier avec son chien. Les PJ n'auront qu'à lui laisser 5 ou 6 mètres d'avance et le suivre avec précaution. Pour sa part, Wynne passe en dernier, pour s'assurer qu'aucun monstre ne les attaque par l'arrière. Si les personnages se montrent récalcitrants, les deux hommes soutiennent que leur manière de procéder est la bonne, mais pas au point d'éveiller leurs soupçons. Ils ont souvent pris part à des embuscades telles que celle qui se prépare, et ils savent que les PJ doivent leur faire confiance pour que les choses se passent absolument comme prévu. Jouez-les de manière aussi convaincante que possible (ils sont détaillés à l'auberge, chambre **E11**, tandis que les caractéristiques de leurs chiens sont données en **B**).

Les complices des chasseurs, 6 hommes-lézards, sont cachés juste sous la surface de l'eau boueuse. Si les personnages tombent dans le piège, les mercenaires (qui sont répartis de façon égale de part et d'autre du pont) attendent que le chien d'Harvey se mette à aboyer. Lorsque cela se produit, ils jaillissent de l'eau et attaquent le pont des deux côtés pour piéger les personnages au centre. Par contre, si Harvey et Wynne n'ont pas pu s'arranger pour que tout se déroule comme prévu (ou s'ils sont absents), les hommes-lézards attendent que la plupart des aventuriers aient atteint le milieu du pont (ils les voient vaguement progresser par les multiples fentes de l'ouvrage, le bois ayant joué en de nombreux endroits), après quoi ils déclenchent l'assaut. Si les chasseurs sont présents, les hommes-lézards se laissent influencer par leurs complices et combattent de manière civilisée (à l'aide de leurs épieux). Ils ne s'enfuient que si la moitié des leurs sont abattus. Dans le cas où Harvey et Wynne ne seraient pas là, les humanoïdes sont d'autant plus motivés qu'ils pourront se partager le butin entre eux. Ils luttent alors jusqu'à la mort, préférant mordre et griffer leurs adversaires (3 attaques/round). Pour leur part, les chiens ne combattent que tant qu'il y a encore au moins un chasseur vivant.

La rivière n'est profonde que d'un petit mètre en son centre, aussi un humain en armure ne risque-t-il pas de se noyer (mais ce n'est pas nécessairement le cas des PJ plus petits). Le fond est extrêmement vaseux, ce qui a pour effet de réduire de moitié la vitesse de déplacement des individus qui tentent de traverser à pied.

Même si le pont paraît extrêmement peu sûr, les personnages ne risquent absolument pas de tomber à l'eau (ce sont les hommes-lézards qui ont jeté de l'eau et de la vase sur les planches pour faire croire qu'il est dangereux de le traverser). Par contre, en plein combat, il est tout à fait possible que les PJ ou leurs agresseurs soient poussés dans l'eau. Cela se produit lorsque l'un des combattants obtient un jet d'attaque supérieur d'au moins 4 points au résultat dont il avait besoin pour toucher et lorsque la victime rate un test de Dextérité à +4 (partez du principe que les hommes-lézards ont Dex 12 et les chiens Dex 15). Quel que soit le résultat du test, le coup inflige les dégâts normaux.

Les chasseurs combattent jusqu'à ce que la situation leur apparaisse désespérée (ils ne pensaient pas perdre). Capturés, ils implorent pitié. Ils ignorent où se trouve le repaire des brigands, qu'ils sont donc incapables de trahir (cela ne les empêche pas d'inventer une histoire plausible).

La route se poursuit en direction du sud mais, pour se rendre à l'obélisque, il faut emprunter un sentier à peine visible (car envahi par la végétation) et distant de quelques centaines de mètres seulement.

Hommes-lézards (6) : CA 5; VD 6, ng 12; DV 2+1; pv 15, 14, 13, 11, 11, 10; TAC0 19; #AT 1 (épieu) ou 3 (griffes/griffes/morsure); Dég 1-6 ou 1-2/1-2/1-6; TA M; Int basse (7); NM 14; AL N; PX 65 chacun; *BM*; épieu.



4. Le bois aux saules

> Le sentier que vous suivez s'enfonce dans une zone où les saules sont plus nombreux qu'ailleurs. Alors que vous approchez, vous voyez que les arbres sont hauts d'une quinzaine de mètres et que leurs frondaisons empêchent la lumière du jour de parvenir jusqu'au sol. Presque rien ne pousse à leur pied.

Si les personnages poursuivent leur chemin, ils s'enfoncent dans le petit bois et découvrent une clairière 200 mètres plus loin. Lisez aux joueurs le texte suivant :

> Écartant les branches d'un nouveau saule, vous apercevez une petite clairière. Une cabane en rondins apparemment abandonnée et couverte de plantes grimpantes est visible à une dizaine de mètres de vous.

Cette maison est le lieu de repos idéal pour des personnages épuisés et blessés. Il faut 3 rounds d'efforts pour tailler les branches et plantes grimpantes qui empêchent d'accéder jusqu'à la porte. La cabane ne comprend qu'une seule et unique pièce, dans laquelle se trouvent un lit, une table, une chaise et un poêle à charbon. Plusieurs pots en argile sont posés sur la table et les deux fenêtres sont couvertes d'une impressionnante couche de crasse. La cabane peut paraître étrange, voire inquiétante, mais elle ne présente pas le moindre danger (si vos joueurs pensent le contraire, n'allez surtout pas les contredire).

5. Les dionées géantes

> Alors que vous négociez une petite colline, vous remarquez que l'air putride des marais a laissé la place à une odeur plus fraîche et plus agréable, comme si vous vous trouviez dans les parages d'une vaste clairière. La senteur se précise au fur et à mesure que vous approchez du sommet.

Tout personnage continuant sa progression découvre bien vite la source de l'étonnante odeur. N'hésitez pas à le prendre à part, ne serait-ce que pour piquer la curiosité des autres joueurs.

> En arrivant au sommet, vous apercevez une clairière couverte de mousse, dans laquelle poussent deux énormes plantes hautes de près de 5 mètres et disposées de part et d'autre du sentier. Des spores jaunâtres flottent autour de vous. Le pollen à l'odeur entêtante vous calme subitement, et vous êtes pris de l'envie de vous allonger et de vous reposer dans ce merveilleux endroit.

Lorsque les aventuriers s'approchent des plantes (qui ne sont autres que deux dionées géantes), ils perçoivent les effets décrits ci-dessus. Ceux d'entre eux qui ratent un jet de sauvegarde contre le poison (à +2) vont sans attendre s'allonger sur les larges feuilles des plantes. Quant à ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde, ils se contentent de rester là, heureux, pendant 6-36 tours avant de reprendre leur route.

Chaque dionée a quatre feuilles. Dès qu'une victime s'allonge sur l'une d'entre elles, la feuille se referme. Si les PJ affectés sont trop nombreux, ceux qui restent s'étendent sur le sol en attendant qu'une place se libère (ce qui se produit dès qu'un de leurs camarades est dissous par l'un des végétaux).

Les personnages qui réussissent leur jet de sauvegarde n'éprouvent pas un besoin pressant d'aller s'allonger sur les feuilles mais, s'ils tentent d'empêcher leurs compagnons de le faire, ces derniers résistent farouchement (n'hésitez pas à les jouer si besoin est). Il n'existe qu'un seul moyen de sauver ces malheureux : couper les plantes avant qu'elles les dissolvent. L'effet léthargique du pollen persiste 24 heures durant, même une fois les dionées détruites.

Les plantes ont recraché divers objets qu'elles ne pouvaient digérer et les ont cachés sous terre. Il y a là 17 pp, 38 po, 42 pe, 71 pa, 52 pc, 2 pierres précieuses (valant respectivement 200 po et 100 po) et une *épée longue +1, +3 contre les reptiles* (ce qui inclut les reptiles monstrueux tels que les dragons).

Dionées géantes (2) : CA 6; VD 0; DV 5; pv 25, 23; TAC0 aucun; #AT aucune; Dég aucun; AS pollen, digestion (chaque round, leurs sucs digestifs infligent un nombre de points de dégâts égal à la CA de leurs victimes, sans compter la Dextérité ou le bouclier, minimum 1 pv/round); TA E; Int aucune (0); NM 12; AL N; PX 975 chacun; *BM (plante, dangereuse).*

6. L'obélisque

> Vous voyez devant vous un plan d'eau peu profond mais large d'une soixantaine de mètres. En son centre se dresse une obélisque haute de 15 mètres environ. Large de 1,50 mètre à sa base, elle ne l'est plus que de 60 centimètres à son sommet. Sa surface est intégralement recouvertes de lettres et symboles étranges.

La carte destinée aux joueurs indique que l'obélisque est la clé. En réalité, elle permet de localiser le tombeau de Dalvan Meir. Le plan d'eau qui l'entoure ne fait qu'un petit mètre de profondeur mais accueille deux serpents venimeux. Ces derniers approchent rapidement à la moindre intrusion, nageant à la surface de l'eau et attaquant les PJ dès le second round où ils sont entrés dans la mare. Les serpents sont extrêmement agressifs et font tout pour se placer en permanence entre les personnages et l'obélisque. Ils combattent jusqu'à la mort.

Serpents venimeux (2) : CA 6; VD 15; DV 2+1; pv 12, 10; TAC0 19; #AT 1; Dég 1; AS venin (se manifeste au bout de 1-4 rounds et inflige 3-12 points de dégâts supplémentaires, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi); TA P; Int animale (1); NM 12; AL N; PX 175 chacun; *BM.*

Si les aventuriers éliminent les serpents et examinent l'obélisque de près, ils remarquent que, sur chaque face du monument se trouve une bande verticale d'une trentaine de centimètre de large sur laquelle les symboles sont creusés sur près de 10 centimètres de profondeur (en guise de comparaison, ils ne sont creusés que sur 1 centimètre à peine sur le reste de l'obélisque). Si cette particularité n'est pas évidente pour les joueurs, n'hésitez pas à les aider, sans toutefois leur révéler de but en blanc que les symboles centraux ont été conçus pour servir de prises à quiconque souhaiterait escalader le monument. Il s'agit de symboles magiques qu'il est impossible de traduire et qui n'ont pas de pouvoir particulier.



Si les personnages tentent de grimper, référez-vous au chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*, en considérant que la surface est sèche et rugueuse, avec de nombreuses aspérités. Un seul test est nécessaire pour atteindre le sommet de l'obélisque et un autre pour redescendre. Les voleurs peuvent utiliser leur talent spécifique à la place de cette règle.

Le fond du plan d'eau est extrêmement vaseux, ce qui fait qu'un PJ tombant de l'obélisque ne subit que 1-4 points de dégâts tous les 3 mètres de chute, le total étant divisé de moitié s'il réussit un test de Dextérité.

Le sommet de l'obélisque est une pyramide dotée d'un trou par face. Ceux de l'est et de l'ouest ne sont que des cavités de 2 ou 3 centimètres de profondeur, mais ceux du nord et du sud sont en fait reliés. Pourvus de deux lentilles de verre sale, ils fonctionnent comme une sorte de télescope.

Si les PJ atteignent le sommet et regardent dans la cavité sud, lisez aux joueurs le texte suivant :

> Quand vous regardez dans le trou, vous remarquez quelque chose d'étrange. Il y a un petit bout de verre à quelques centimètres de votre œil. Au travers, vous apercevez une île située au cœur d'un lac. Elle semble se trouver droit devant vous, mais vous savez bien que c'est impossible. En plissant les yeux au-dessus de l'obélisque, vous distinguez à peine une étendue bleutée à près de deux kilomètres au nord.

Comme vous vous en doutez, regarder dans les trous de l'est ou de l'ouest n'apporte rien. Au travers de la cavité nord, on voit bien quelque chose, mais l'image est si trouble qu'il est impossible de déterminer de quoi il s'agit. Les personnages ne peuvent ôter les lentilles sans les détruire (ils ne connaissent pas les sorts nécessaires).

Une inscription a été gravée sous chacun des trous. Contrairement aux autres symboles, ceux-là sont du commun. On dirait des leçons de morale, mais il s'agit en fait d'énigmes laissées par Dalvan Meir afin d'évaluer la sagacité des chasseurs de trésors. Voici quelles sont les inscriptions :

Face nord :	*"Argent donné ne l'est jamais en vain. Sois généreux et tu iras serein."*
Face sud :	*"La soif de l'or révèle les secrets, Mais seule la charité pourra sauver."*
Face est :	*"Traverse qui veut aller de l'avant, Mais attention à la rage de dents."*
Face ouest :	*"Jamais le temps ne revient en arrière, Mais la magie n'a que faire des barrières."*

L'énigme de la face nord fait référence à la cuvette de **1** (voir l'île de la tombe), celle de la face sud aux *masque de cupidité* et *de générosité* (toujours dans la tombe, en **4**), celle de l'est aux dangers du lac et celle de l'ouest aux intentions de Dalvan (voir **7** pour de plus amples détails).

7. Le lac

> Après avoir marché pendant près de deux kilomètres et gravi deux basses collines, vous atteignez une vallée en forme de fer à cheval débouchant sur un petit lac à l'eau limpide. Des dizaines de petits poissons blancs évoluent paisiblement entre les algues. Une île couverte d'arbres se dresse au milieu du lac, à une trentaine de mètres de la berge.

LA TOMBE DES MARAIS

1 carreau = 1,50 m

N



Contrairement aux apparences, la traversée du lac est extrêmement dangereuse. La profondeur varie de 60 centimètres à 6 mètres et il faut au moins parcourir 30 mètres pour atteindre l'île (c'est à l'endroit où la distance est la plus courte que l'eau est également la moins profonde). Si les personnages décident de traverser à pied, ils peuvent le faire à 75 % de leur vitesse de déplacement normale, en arrondissant à l'entier inférieur.

Mais le risque est ailleurs. En effet, le lac est infesté de piranhas albinos, les fameux poissons blancs décrits ci-dessus. Ces petits carnassiers entrent en frénésie dès que quelqu'un pénètre dans l'eau. Il y en a 250 et jusqu'à 20 d'entre eux peuvent attaquer simultanément une proie de taille humaine.

Piranhas (250) : CA 8 ; VD ng 9 ; DV 1/2 ; pv 2 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-2 ; TA Mi ; Int animale (1) ; NM 6 ; AL N ; PX 7 chacun ; *BM*.

L'île et la tombe

En réalité, l'île n'est guère plus qu'une colline dont le sommet affleure à la surface du lac. Elle n'accueille aucune faune (les piranhas exceptés) car les animaux n'ont jamais vraiment cherché à traverser le plan d'eau. Il n'y a pas de monstres errants en ce lieu ; les seules créatures que l'on peut y rencontrer sont celles qui sont décrites ci-dessous, de **1** à **12**.

L'île sert de repaire aux brigands, même si ces derniers la quittent souvent pour aller détrousser les voyageurs de passage. Ils sont au courant de la présence des piranhas, mais cela ne les dérange guère car ils traversent à l'aident de canots. En fait, les poissons carnivores leur servent en quelque sorte de chiens de garde. Si les personnages font beaucoup de bruit en traversant (autrement dit, s'ils poussent des hurlements de douleur ou s'ils courent dans l'eau), ils n'ont pas la moindre chance de surprendre les brigands.

1. Statue et cuvette de sacrifice

Cinq marches en pierre mènent à une plate-forme sur laquelle se dresse une statue, également en pierre, représentant un homme en robe. Il a le bras droit tendu vers l'avant, paume tournée vers le haut, tandis que le gauche est baissé, paume tournée vers le bas. Une cuvette large d'un bon mètre cinquante repose sur un petit pilier de pierre devant l'étrange sculpture. Quatre lignes sont gravées à son pied :

> *"Respectez cette tombe scellée dans le roc.*
> *Générosité n'est jamais sous-estimée :*
> *Un don important permettra d'entrer,*
> *Mais les avares recevront un choc."*

Si les aventuriers examinent la statue et la cuvette, ils aperçoivent un trou d'une dizaine de centimètres de large au fond de cette dernière. Tout bijou, pièce ou pierre précieuse déposé dans la cuvette suit un passage qui le conduit en **7**. Ce faisant, la somme donnée est estimée par des moyens magiques, ce qui donne une chance de ne pas déclencher le piège qui garde la lourde porte en cuivre (voir **2**).

2. Porte en cuivre

À une douzaine de mètres derrière la statue, une lourde porte en cuivre à double battant permet d'accéder au cœur de la colline. Elle s'ouvre manifestement vers l'intérieur et, contre toute attente, vous ne voyez pas la moindre trace de vert-degris à sa surface.

La porte est défendue par un piège magique permanent. Quiconque la touche reçoit une décharge électrique qui lui inflige 1-8 points de dégâts par round. Le piège a 100 % de chances de se déclencher, moins 1 % toutes les 10 po offerte à la cuvette de **1**.

Les battants sont particulièrement lourds, ce qui fait qu'un personnage tentant de les pousser n'y parvient qu'en réussissant un jet de barreaux et herses. Si plusieurs PJ poussent ensemble, ils ajoutent leur pourcentage, mais chacun risque de subir une décharge électrique. Dans ce cas, le personnage peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour subir des dégâts réduits de moitié, mais il est alors incapable de pousser avec ses compagnons (il retire ses mains en catastrophe). Les aventuriers peuvent essayer d'ouvrir la porte aussi souvent qu'ils le souhaitent, mais les chances de subir une décharge électrique restent les mêmes.

Un personnage examinant attentivement le plafond juste derrière la porte peut détecter la présence d'une énorme porte en fer relevée, dont la partie inférieure est couverte de poussière (ce qui la rend d'autant plus difficile à remarquer sur fond de pierre grise). La possibilité de détection de ce piège peut être jouée, au choix, comme la faculté de nain ou le talent de voleur.

3. Couloir descendant. Ce tunnel a été taillé à même la pierre. Il ne descend que d'une quinzaine de mètres mais fait près de 50 mètres de long.

Si l'un des personnages marche sur une certaine pierre située au bout du couloir (25 % de chances chacun, non cumulable), un battant en fer s'abat derrière la porte en cuivre (**2**) et la salle des masques (**4**) commence à s'emplir de gaz, lequel arrive par des petits trous situés au niveau du sol. Les vapeurs nocives envahissent la pièce, puis la galerie. À partir du cinquième round après le moment où le piège a été déclenché, tous les aventuriers se trouvant entre **2** et **4** perdent 1 pv par round (sans jet de sauvegarde).

Si elle n'est pas rouverte par le porteur du *serre-tête de Dalvan* (voir la fin de l'aventure), la porte en fer ne s'ouvre pas tant qu'il reste quelqu'un de vivant à l'intérieur de la tombe (**1-7**). Il est impossible de la soulever par la force ou par magie.

4. Salle des masques

Vous voici dans une pièce carrée de près de 10 mètres de côté, dont les murs s'ornent de colonnes en pierre. Cinq d'entre elles arborent d'étranges masques en bois. Apparemment, les trois autres avaient aussi leurs masques, autrefois, mais ils gisent désormais au sol devant elles.

En examinant les piliers, les personnages s'aperçoivent que toutes sont munies de pointes en fer, mais que seules cinq d'entre elles soutiennent un masque. Les masques ont tous une expression différente, comme s'ils étaient censés représenter diverses émotions.



D'ailleurs, un mot est gravé dans le front de chacun, qui révèle l'émotion en question (la joie, la tristesse, etc.).

Tous les masques dégagent une aura de magie, et chacun a un effet différent pour le PJ qui s'en cache le visage et rate un jet de sauvegarde contre les sorts (même si le masque est par la suite ôté).

Les trois masques gisant au sol sont les suivants :

❖ *Masque de la joie :* le personnage se met à rire de manière incontrôlable pendant 5 minutes.

❖ *Masque de la tristesse :* le porteur est pris de sanglots pendant 5 minutes, après quoi il souffre d'une légère migraine.

❖ *Masque de la sérénité :* le PJ sombre immédiatement dans un coma durant 1 semaine entière. Cet effet ne peut être contré que par les sorts *délivrance de la malédiction, souhait mineur* ou *souhait*. Quand l'aventurier se réveille, il se sent extrêmement frais et dispos (il a récupéré 1-6 pv par jour de repos, sans pour autant pouvoir dépasser son maximum).

Les deux premiers masques infligent également un malus de -1 aux jets de sauvegarde et d'attaque de leur porteur tant qu'ils font effet (5 minutes).

Cinq masques sont encore fixés à leur pilier respectif (ils sont indiqués par des croix). À l'exception du *masque de la générosité,* vous pouvez les disposer comme vous le souhaitez.

❖ *Masque de la gêne :* les troubles du personnage se manifestent sous la forme de douleurs à l'estomac qui le pénalisent de -2 à l'attaque pendant 2-8 jours. Ce malus ne peut être annulé que par les sorts *délivrance de la malédiction, souhait mineur* ou *souhait.*

❖ *Masque du courage :* durant le prochain affrontement auquel le personnage prend part, il devient totalement enragé et gagne un bonus de +2 à l'attaque. En revanche, il continue de se battre jusqu'à la mort de l'ennemi (ou la sienne).

❖ *Masque de la terreur :* la prochaine fois que le groupe est attaqué par des adversaires supérieurs en nombre, le PJ tente de fuir dès le deuxième round de combat, comme s'il était affecté par le sort *terreur* (magicien, niveau 4; pas de jet de sauvegarde).

❖ *Masque de la cupidité :* le personnage décèle un passage secret derrière l'une des colonnes du mur sud (celle qui porte le *masque de la générosité*). En fait, le pilier s'ouvre vers l'intérieur dès que le porteur du masque le touche. Il n'y a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde pour bénéficier de ce pouvoir.

❖ *Masque de la générosité :* ce masque contre l'effet du gaz qui envahit la pièce. Par contre, il reste sans effet contre les autres vapeurs toxiques. Il n'est pas nécessaire d'effectuer de jet de sauvegarde pour bénéficier de ce pouvoir, qui dure 6 heures. Plusieurs PJ peuvent en profiter, en se passant le masque après l'avoir porté 1 round chacun.

Il y a un autre passage secret dans cette salle, dans le coin nord du mur est. Un total de 200 points de dégâts ou le sort *ouverture* sont nécessaires pour l'ouvrir. Par l'intermédiaire d'un œilleton, les brigands observent les personnages, mais ils n'interviennent pas, à moins que tous les PJ n'aient succombé au gaz (auquel cas ils les capturent pour obtenir une rançon) ou qu'ils reviennent chargés des trésors de la crypte (**6**). L'œilleton est couvert d'un morceau de verre afin que l'espion ne soit pas affecté par les vapeurs. L'arrivée du gaz s'accompagne d'un tel sifflement que les brigands savent aussitôt que le piège s'est déclenché.

5. Bain d'acide. Le passage secret débouche sur un escalier partant vers l'est. Si les personnages l'empruntent, lisez aux joueurs le texte suivant :

Nouvel objet magique

Serre-tête de Dalvan
Valeur PX : - **Valeur po :** 1.000

Cet objet magique dégage une aura d'altération et d'enchantement/charme. Quiconque le place sur sa tête est instantanément affecté par le sort *débilité* (pas de jet de sauvegarde), mais cela ne dure que 5 rounds. De plus, pendant 10 rounds, il est impossible d'ôter le serre-tête, sauf à l'aide d'un *souhait* (un magicien de niveau 16 ou plus peut également l'enlever sans problème).

Cet objet avait pour seul but d'aider Dalvan Meir à posséder le porteur grâce au sort *réceptacle magique* (voir **7**). Comme le magicien voulait également faciliter sa sortie de la tombe, il a conféré au serre-tête le pouvoir de repousser les portes et autres barrières en fer, ce qui se traduit par un bonus de +25 % aux jets de barreaux et herses du porteur.

En bas de l'escalier, vous arrivez dans une pièce de 9 mètres sur 6. Une passerelle de 1,50 mètre de large en fait le tour par le nord, contournant un bassin de liquide noir se trouvant à 2 mètres en contrebas. La seule sortie visible se trouve de l'autre côté, mais l'arche est bloquée par une statue en pierre.

Le bassin est profond de 1,20 mètre. Il contient un acide peu puissant qui inflige 1-6 points de dégâts à quiconque se retrouve plongé dedans. La partie nord de la passerelle est piégée par une dalle coulissant vers le bassin dès qu'un poids de 50 kg est posé dessus. Un PJ déséquilibré peut éviter un bain d'acide en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois son score de Dextérité. En cas d'échec, il tombe dans l'acide et perd 1-6 pv tant qu'il n'en est pas sorti (s'il fait moins de 1,50 mètre de haut, il faut qu'on l'aide pour sortir de là). Une fois extrait du bassin, le personnage doit être lavé à grande eau s'il ne veut pas continuer à perdre 1 pv par round pendant 2-8 rounds. Tout son équipement est soumis aux jets de sauvegarde appropriés (à +2). La dalle reprend aussitôt sa position initiale, mais il est aisé de l'éviter (le sort *fermeture* permet également de la coincer, du moins pour un temps).

La statue est, en fait, une sentinelle de pierre. Au combat, elle, tente de se saisir des PJ et de les projeter dans l'acide (elle le fait à -4 au jet d'attaque). Il lui suffit de toucher une fois pour que le coup porte et que son adversaire prenne un bain, mais elle n'attaque qu'un seul et unique personnage par round. Tout PJ projeté de la sorte doit réussir un test de Dextérité pour bien se réceptionner; sinon, il perd 1-4 pv en plus des dégâts que lui inflige l'acide (dégâts qui sont calculés comme indiqué précédemment).

Si les aventuriers essayent, eux aussi, de jeter leur adversaire dans le bassin, ils doivent le toucher (à -4) puis réussir un jet de barreaux et herses (en cumulant éventuellement leurs pourcentages respectifs, s'ils se mettent à plusieurs) pour y parvenir. En cas de succès, la sentinelle de pierre subit 1-6 points de dégâts lors de la chute. L'acide ne l'affecte en rien, mais il lui faut 1 round complet pour remonter au niveau des personnages (pendant ce temps, elle est incapable de se battre).



Si, au bout de 5 rounds, la sentinelle n'est pas parvenue à projeter le moindre PJ dans le bassin, elle se met à attaquer normalement (deux coups de poing par round, infligeant 2-9 points de dégâts chacun). Elle combat jusqu'à la destruction ou jusqu'à ce que les personnages se replient. Elle ne quitte jamais cette pièce.

Sentinelle de pierre : CA 2; VD 10; DV 4+4; pv 20; TAC0 15; #AT 2; Dég 2-9/2-9; DS *détection de l'invisibilité*, immunisée contre les projectiles non magiques, le poison et les attaques mentales, les armes tranchantes ne lui délivrent que le quart des dégâts normaux, le feu, le froid et l'électricité ne lui infligent que des demi-dégâts; TA M; Int aucune (0); NM 20; AL N; PX 420; *BM (golem).*

6. Crypte de la blême. Cette porte est barricadée par deux solides barres que les personnages peuvent ôter sans la moindre difficulté. Dès qu'ils ouvrent la porte, lisez aux joueurs le texte suivant :

> En ouvrant la porte, vous êtes assaillis par une atroce odeur de chair putréfiée. Pourtant, la piège ne recèle rien d'autre qu'un vieux sarcophage installé sur une estrade semi-circulaire.

Le sarcophage était censé abriter une goule, laquelle devait être l'ultime gardien proposé aux chasseurs de trésors. Mais Dalvan Meir commit une terrible erreur. Sur son lit de mort, il engagea un mercenaire pour aller lui chercher la goule en question, mais sans penser à demander à l'homme si son sens de l'odorat était suffisamment développé. En fait, le mercenaire n'était plus capable de sentir quoi que ce soit après avoir affronté une moufette géante, et le mort-vivant qu'il ramena n'était pas une goule, mais une blême, plus puissante et, surtout, bien plus intelligente.

Et la blême fit ce que Dalvan n'aurait jamais cru possible. Enragée par sa captivité, elle fouilla le moindre recoin de la pièce des mois durant, pour finalement découvrir la seconde crypte (7), dans laquelle gisait la dépouille du mage.

Se munissant d'une épée d'apparat, elle descella le sarcophage de Dalvan. Puis, folle de rage, elle détruisit tout ce qu'elle trouva à l'intérieur, du cadavre putréfié du mage au cristal qui accueillait son âme. Comprenant qu'il était perdu, Dalvan tenta de transférer son énergie vitale dans le corps de son agresseur, dont il ignorait alors l'identité. Malheureusement pour lui, seule une infime partie de sa conscience a survécu au transfert. La créature résultante est totalement démente et ne possède pas le moindre pouvoir magique; à peine a-t-elle quelques bribes de souvenirs de l'homme qu'était autrefois Dalvan Meir.

Le sarcophage de la blême est vide, mais il est impossible de s'en rendre compte car le couvercle est fermé. Le passage secret situé juste derrière est légèrement entrouvert. En entrant dans la pièce, les personnages ont une petite chance de s'en apercevoir (10 % de chances pour les elfes et les nains, 5 % pour les demi-elfes et les gnomes, 1 % pour les autres). Sinon, le passage secret peut être découvert normalement.

La blême surveille les personnages dès qu'ils entrent dans la pièce. Elle est extrêmement puissante, grâce aux objets magiques qu'elle possède (objets qui appartenaient autrefois au magicien).

"Dalvan" est un monstre particulièrement vil et sournois. Il s'attend à ce que quelques personnages se débarrassent de leurs armes



et de leur bouclier quand ils s'apercevront que le sarcophage est vide (pour mieux le fouiller). Si cela se produit effectivement, le mort-vivant jaillit comme un diable de sa boîte (-3 au jet de surprise des aventuriers) et saute sur le plus proche PJ. Il espère les paralyser et les dévorer à sa guise. En combattant, il ne cesse de répéter qu'il est Dalvan Meir et qu'il va lancer de terribles sorts sur les personnages (mais il ne commence jamais la moindre incantation car il ne connaît plus aucun enchantement).

"Dalvan" combat jusqu'à la mort, car il préfère être détruit une bonne fois pour toutes plutôt que de continuer à vivre enfermé. S'il parvient à paralyser tous les personnages, il part d'un grand rire de dément, puis choisit un PJ au hasard, qu'il amène en **7** pour le dévorer tranquillement. Cela fait, il attend que ses autres adversaires recommencent à bouger pour reprendre le combat.

"Dalvan Meir" (blême) : CA 2; VD 15; DV 4; pv 31; TAC0 17; #AT 3; Dég 1-4/1-4/1-8; AS paralysie (même pour les elfes, durée 5-10 rounds), puanteur (3 m de rayon, jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas subir un malus de -2 à l'attaque); DS objets magique, repoussée comme un vampire (tant qu'elle se trouve à l'intérieur de la tombe), immunisée contre les sorts de type *immobilisation* et *sommeil*; TA M; Int haute (12); NM 16; AL CM; PX 975; *BM; cape de protection +2, ring of clear thought* (décrit dans l'*ENCYCLOPEDIA MAGICA*™, page 953).



7. Salle au trésor

> Le passage secret vous conduit dans une petite pièce. Un autre sarcophage est installé en son centre, sur une table en marbre. Son couvercle, qui gît par terre, est ébréché en de nombreux endroits, comme si quelqu'un avait déployé de gros efforts pour l'enlever.
>
> Pièces et pierres précieuses sont empilées autour de quatre grosses amphores et de trois coffres débordant de richesses. Un autre tas est visible à proximité d'un trou dans le mur ouest.

Cette salle n'est autre que la vraie crypte (et la salle au trésor) de Dalvan Meir. Elle devait accueillir le corps et l'âme du mage le temps qu'un aventurier suffisamment fort et intelligent parvienne jusqu'ici. Les personnages peuvent s'assurer que le mage ne constitue plus une menace ; il leur suffit pour cela de regarder l'intérieur du sarcophage :

> À votre grande surprise, rien ne vous attaque lorsque vous vous penchez sur le sarcophage. Vous ne voyez là que quelques os humains brisés à maintes reprises et les débris de ce qui devait autrefois être un énorme cristal. Quelques runes illisibles, car incomplètes, sont encore visibles sur certaines de ses facettes.

Même le sort *réparation* ne permet pas de reconstituer le cristal qui servait de *réceptacle magique* à Dalvan.

Le trésor du mage est plus qu'important : les quatre amphores (qui valent chacune 100 po) contiennent respectivement de l'eau bénite, du vin, de l'eau et du sang. Il y a également là une épée plaquée d'argent, ornée d'un fin liseré d'or et possédant un diamant en guise de pommeau (c'est d'elle que la blême s'est servie pour ouvrir le sarcophage ; elle est très endommagée et ne vaut plus que 850 po), une bague en or sertie de six yeux de tigre (750 po), une dent en or sertie d'un éclat de diamant (450 po), un médaillon en forme de cœur en or (valeur apparente 200 po, mais il s'agit en fait d'un *médaillon de guérison*, qui fonctionne comme le fétiche du même nom), un serre tête en or (valeur apparente 1.000 po, mais cet objet n'est autre que le *serre-tête de Dalvan*, décrit dans l'encadré qui lui est consacré), quatre potions au liquide argenté (*forme gazeuse, grands soins* et *longévité* x2), une *dague +1* à lame en argent, 1.200 po, 120 pierres précieuses assorties (valeur de base 10 po pièce) et 20 bijoux assortis (100-400 po chacun).

Enfin, sous le trou du mur ouest, les personnages peuvent trouver 2 pierres précieuses (150 po et 50 po), un bracelet en argent cassé (85 po), 7 pp, 42 po, 89 pe, 151 pa, 356 pc, plus tout ce qu'ils ont "sacrifié" dans le cuvette de **1**. Le trou n'est large que d'une dizaine de centimètres. Il mène en **1**, 35 mètres plus loin.

8. Huttes de pêcheurs

> Deux huttes en bois se dresse dans la petite clairière qui se trouve au pied de la hutte. Non loin, deux hommes se réchauffent les mains au-dessus des braises d'un feu mourant. Cinq canots renversés sont alignés au bord de l'eau.

Les deux hommes se font passer pour des pêcheurs amicaux, mais il s'agit en fait de brigands malfaisants. Si les personnages leur demandent pourquoi ils possèdent tant de canots, ils répondent qu'ils s'en servent pour apporter le produit de leur pêche à Turthan. Si on leur pose des questions au sujet de la tombe, ils baissent le ton et avouent qu'ils craignent la malédiction qui l'accompagne, précisant que quiconque touche la grande porte en cuivre (**2**) tombe aussitôt raide mort. Enfin, ils expliquent qu'ils n'ont vu personne sur l'île depuis qu'ils ont décidé de s'y installer, il y a dix années de cela.

Une fois le contact établi, les deux hommes suivent les personnages (sauf s'ils entrent dans la tombe) afin de mieux les surveiller. Ils prétendent aller chercher du bois, observer les oiseaux, etc., mais, en fait, ils espionnent les aventuriers. Si ceux-ci s'en rendent compte, les pêcheurs se défendent en disant qu'on ne peut faire confiance à personne, de nos jours. Ils évitent toute confrontation directe, sauf si les PJ examinent d'un peu trop près les buissons cachant la porte qui mène en **9**.

Les brigands cessent toute activité tant que les personnages se trouvent sur l'île, et ceux qui sont cachés à l'intérieur de la grotte y restent, même si leurs deux compagnons sont attaqués (ils n'ont surtout pas envie que leur repaire soit découvert). Si les aventuriers s'en vont, les brigands reprennent leurs rapines, mais uniquement sous couvert de l'obscurité dans un premier temps.

Alderic et Fallon (brigands) : CA 6 ; VD 12 ; G1 ; pv 10, 8 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; jetez 2d4+6 pour chacune de leurs caractéristiques ; TA M ; NM 11 ; AL NM ; PX 15 chacun ; armure de cuir cloutée, bouclier, épée longue, bourse contenant 2d10 po et 2d12 pa.

9. Grotte des brigands

> Après avoir suivi un escalier naturel descendant sur environ 3 mètres, vous débouchez dans une caverne faisant une petite dizaine de mètres de long sur 6 de large. Deux lanternes sont accrochées au mur. C'est apparemment dans cette salle que se prennent les repas, comme l'attestent les deux longues tables garnies de banc et couvertes d'assiettes sales.

Si les personnages sont parvenus à surprendre les occupants de la grotte, ils découvrent 5 hommes qui sont en train de manger en riant aux éclats. Sinon, les brigands les attaquent au pied de l'escalier et donnent l'alerte pour prévenir leurs comparses des deux pièces attenantes. Tous ces hommes portent leur armure de cuir cloutée en permanence. Selon qu'ils sont surpris ou non, leur bouclier et leur épée courte se trouvent tout près d'eux ou ils les ont déjà en main.

Ces brigands sont les moins doués de la bande. Ils tentent de se rendre ou de s'enfuir dès que la moitié des leurs sont tombés sous les coups des aventuriers.

Dermot, Hendgar, Jax, Nerem et Tarlok (brigands) : CA 6 ; VD 12 ; niveau 0 ; pv 6, 6, 5, 4, 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; jetez 2d4+6 pour chacune de leurs caractéristiques ; TA M ; NM 10 ; AL NM ; PX 15 chacun ; armure de cuir cloutée, bouclier, épée longue.



10. chambre

> Après avoir écarté le rideau faisant office de porte, vous découvrez une salle où se trouvent plusieurs lits superposés. Une lanterne au verre cassée éclaire indistinctement cette chambre depuis la table où elle est posée.

Il y a 5 brigands dans cette salle. Ils sont, soit plongés dans le sommeil (si les personnages se sont montrés particulièrement silencieux), soit en train de s'équiper pour aller prêter main-forte à leurs collègues de **9** ou **11**. Déterminez leur degré de préparation en fonction du temps écoulé depuis que l'alerte a été donnée. Il leur faut 1 round entier pour se réveiller et se lever plus, pour s'équiper, 1 round supplémentaire par point d'armure qu'ils souhaitent gagner (soit 4 pour parvenir à CA 6). Leur moral est à peine meilleur que celui des brigands de **9**, mais cela ne les empêche pas d'essayer de fuir ou de se rendre après que trois des leurs ont été abattus.

Il y a cinq coffres sous chacun des trois lits inférieurs. Chaque brigand garde la clé de son coffre attachée à une ficelle autour du cou. Douze des coffres contiennent 2d10 po, les trois autres 5d10 po. Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans cette pièce.

Briscoll, Kellen, Lenneth, Redrig et Vunthar (brigands) : CA 6 (au mieux); VD 12; niveau 0; pv 6, 5, 5, 5, 4; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; jetez 2d4+6 pour chacune de leurs caractéristiques; TA M; NM 10; AL NM; PX 15 chacun; armure de cuir cloutée, bouclier, épée longue.

11. Quartiers du chef

> Au centre de cette salle se trouvent une table et quatre chaises. Cartes, verres et pièces jonchent la table. Une lourde porte fermée par une barre est visible au sud-est et un rideau ferme un passage à l'ouest. Contre le mur est se trouvent également quatre tonneaux et des casiers à bouteilles. Deux lanternes allumées sont accrochées au mur.

C'est ici que se réunissent les brigands et que résident Dougal et son fidèle lieutenant, Radcliffe. La plupart du temps, ils se détendent dans cette pièce en compagnie de 4 de leurs hommes. L'endroit où ils se trouvent au moment où les personnages font leur apparition dépend grandement des circonstances. Si les brigands ont été alertés par le bruit du gaz (libéré par le piège de **3**), l'un d'entre eux surveille la salle des masques (**4**), tandis que les autres se préparent au combat. Si les aventuriers reviennent de la crypte les bras chargés de trésors, le veilleur avertit ses camarades et les brigands se ruent à l'assaut.

Si les brigands sont pris par surprise, ils jouent tous aux cartes, sauf peut-être l'un des deux chefs : il y a en effet 60 % de chances pour que Dougal ou Radcliffe soit en train de dormir derrière le rideau, dans le lit du bas (auquel cas il n'a ni armes ni armure).

En cas d'alerte, les six hommes sont disposés en demi-cercle devant l'entrée, de manière à ce que chacun ne puisse pas être attaqué par plus d'un adversaire à la fois. Avant de débuter le combat, l'un des deux chefs prend le temps d'ouvrir le passage secret menant en **12**. Les brigands se battent farouchement et n'hésitent pas à prendre le temps de décapiter leurs adversaires après les avoir tués (ce qui leur demande 1-3 round par PJ).

Si les choses tournent mal, Dougal et Radcliffe abandonnent leurs sbires. Le premier disparaît par le passage secret (**12**), refermant la porte derrière lui à l'aide d'une des barres, tandis que son adjoint boit sa *potion de forme gazeuse* et s'enfuit par la sortie normale.

Après avoir refermé le passage secret, Dougal attrape l'un des deux cadavres entreposés en **12** et le prend sur son dos. Une fois dehors, il jette le corps dans l'eau (où les piranhas ont tôt fait de le dévorer) et pousse un cri terrible. Dans le même temps, il monte à l'arbre le plus proche et se cache dans les frondaisons. Si les aventuriers approchent, il boit sa *potion de grands soins*.

Si les personnages se font berner par le plan de Dougal, celui-ci attend la nuit avant de s'enfuir par le sud-est de l'île (c'est là que la traversée est la plus courte). En revanche, si les PJ l'aperçoivent, il boit sa *potion de lévitation* et se pousse violemment en direction du lac, où il se laisse dériver hors de portée des projectiles. Il essaye de grimper de 6 mètres par round afin de se mettre hors de porter des flèches des PJ (si ces derniers lui tirent dessus). Sa vitesse horizontale est nulle après sa poussée initiale, sauf s'il y a suffisamment de vent pour le déplacer (à vous de voir).

La bière de la salle du conseil est de piètre qualité. Trois des tonneaux sont pleins, le quatrième est vide. Leur contenance est de 100 litres, mais il n'est possible d'en tirer que 5 po par tonneau. En revanche, le vin est excellent, puisqu'il a été volé aux meilleurs viticulteurs de Turthan. Il y a un total de 13 bouteilles, valant 25 po pièce.

Si les personnages tentent de vendre le vin à Turthan, ils ont de fortes chances d'être arrêtés et condamnés pour grand banditisme, sentence passible d'une année d'emprisonnement et de 500 po d'amende. Par contre, s'ils sont capables de démontrer leur innocence (par exemple, s'ils ont ramené la dépouille des brigands avec eux), on les accueille en héros et ils reçoivent 100 po chacun (dès que leur histoire a pu être vérifiée, bien entendu).

Les seuls objets de valeur dans cette salle sont 16 po et 138 pa éparses sur la table, ainsi qu'un coffre fermé à clé (et piégé) rangé dans l'alcôve. Le piège (une aiguille empoisonnée) peut être désarmé par un voleur sur un jet permettant de désamorcer les pièges mais, en cas d'échec, le PJ est automatiquement piqué (1 point de dégâts, jet de sauvegarde contre un poison de type D). Le coffre contient 653 po, 892 pe et 1.216 pa.

Dougal (guerrier humain de niveau 5) : CA 1; VD 12; G5; pv 47; TAC0 16 (sans modificateur); #AT 1 ou 3/2; Dég selon l'arme employée; AS spécialisé dans le maniement de l'épée bâtarde (+1 à l'attaque, +2 aux dégâts); For 18/24, Dex 15, Con 18, Int 12, Sag 15, Cha 16; TA M; NM 12; AL CM; PX 420; *cotte de mailles +1, bouclier +1, épée bâtarde +2, potion de grands soins, potion de lévitation.*

Radcliffe (guerrier humain de niveau 3) : CA 3; VD 9; G3; pv 25; TAC0 18 (sans modificateur); #AT 1 ou 3/2; Dég selon l'arme employée; AS spécialisé dans le maniement de l'épieu (+1 à l'attaque, +2 aux dégâts); For 16, Dex 10, Con 16, Int 13, Sag 12, Cha 15; TA M; NM 12; AL CM; PX 120; cotte de mailles, bouclier, *épieu +1, anneau de protection +1, potion de forme gazeuse.*

Brigands (4) : CA 6; VD 12; G1; pv 9, 8, 8, 7; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; jetez 2d4+6 pour chacune de leurs caractéristiques; TA M; NM 11; AL NM; PX 15 chacun; armure de cuir cloutée, bouclier, épée longue.



12. Salle des morts

> L'odeur de la mort est très forte dans ce petit réduit. Deux gros sacs sont visibles par terre.

Il y a deux cadavres dans cette pièce (ou un seul, si Dougal a pris l'autre). Il s'agit de récentes victimes, que les brigands ont ramené pour nourrir les piranhas ou traiter avec les hommes-lézards. Dans la mesure du possible, les brigands remplacent les cadavres au bout de quelques jours afin de leur conserver un certain degré de fraîcheur.

Deux barres en fer sont appuyées contre le mur ouest. En cas d'urgence, elles peuvent servir à bloquer les portes secrètes (qui s'ouvrent toutes deux vers l'intérieur).

Conclusion

Si les personnages parviennent à démanteler la bande de brigands, les habitants de Marsalin et de Turthan leur en sont immensément reconnaissants. Pour peu qu'ils retournent à Marsalin pour y annoncer leur victoire, ils sont accueillis très chaleureusement. Les Marsaliens leur demandent de rester chez eux, mais il serait surprenant que l'ambiance du village plaise longtemps aux aventuriers qu'ils sont. Laric le barman essaye de leur soutirer un prêt à bas taux pour s'installer à son compte. Alonso, le cuisinier, tente d'obtenir d'eux la somme nécessaire pour régler ses dettes (en les implorant à genoux ou, au besoin, en leur faisant les poches). Solem se montre obséquieux à l'extrême (du moins, s'il est toujours vivant et si sa participation aux actes de banditisme n'a pas été découverte), dans l'espoir de récupérer de bons pourboires. Enfin, le capitaine Damber insiste pour que les personnages l'accompagnent à Turthan afin qu'il puisse les présenter au comte (le but véritable de cette expédition étant bien évidemment de se faire bien voir, lui).

Si les aventuriers pillent la tombe en laissant plusieurs brigands derrière eux, ils ont sans doute intérêt à quitter la région sans attendre (surtout si Dougal ou Radcliffe comptent au nombre des survivants). En effet, si les agressions se poursuivent, les Marsaliens en viendront rapidement à se demander d'où vient la soudaine richesse des PJ, qui seront vite accusés de faire partie de la bande de Dougal.

Quel que soit le succès qu'ils ont connu dans cette aventure, il serait surprenant que les personnages restent longtemps à Marsalin. Un jour leur parviendra forcément une légende mystérieuse (ou une autre carte au trésor ?) qui les entraînera vers de nouvelles aventures.

Le Chaudron d'Abondance

"Le chaudron d'abondance" est une aventure pour AD&D® destinée à 4-6 personnages de niveau 2-4 (pour un total de 15 niveaux environ). Il serait utile que l'un des aventuriers soit druide. Pour s'imprégner de l'ambiance, nous conseillons au MD de consulter les dieux celtes de *Mythes et légendes*, le supplément *The Celts* (HR3), ou tout autre ouvrage traitant des Celtes et de leurs légendes. Malgré la forte connotation celtique de ce scénario, il peut sans problème être modifié pour mieux s'intégrer à une campagne existante.

Petit précis de prononciation

Certains termes de l'aventure sont donnés en irlandais afin de lui donner une ambiance celtique (si les experts en linguistique relèvent des erreurs dans la liste qui suit, disons que la langue du Tiglas a légèrement évolué par rapport à celle que nous connaissons). Vous trouverez ci-dessous la manière dont les divers termes devraient être prononcés. Si cela vous pose le moindre problème, prononcez-les comme vous le souhaitez.

Nom	Prononciation
Áit Eile	Oït Elleu
Ard Rí	Ord Rii
Bolg Mór	Beuleug More
Dunluachra	Dounloukra
Déan Caoireoil	Dèine Kirole
Déan Mairteoil	Dèine Martole
Déan Muiceoil	Dèine Mikole
Poll Dubh Doracha	Powl Dove Duraka
Rí	Rii
Rí Luachra	Rii Loukra
Ruairi	Rourii
Tiglas	Tiglas (en prononçant le "s")

À l'attention du MD

L'aventure se déroule dans le petit royaume celtique du Tiglas, qui est gouverné par un roi que l'on nomme le Rí Luachra. Le Tiglas fait partie d'une confédération d'États qui constituent le pays nommé Áit Eile, dirigé par le Haut roi, ou Ard Rí. En théorie, le Haut roi est le supérieur de tous les autres petits monarques (même si ce n'est pas toujours le cas en pratique).

Le Tiglas est une terre verdoyante, fertile et prospère, qui n'a pas oublié ses coutumes ancestrales. La pièce d'or n'a été acceptée comme monnaie que depuis peu. Avant cela, la richesse et le prestige de chacun étaient déterminés par le nombre de têtes de bétail que l'on possédait. Cette coutume est d'ailleurs toujours en application, ce qui explique que le roi s'attache tant à acheter du bétail.

La confédération tout entière reconnaît un code d'honneur très strict, auquel on a donné le nom de "prix de l'honneur". La structure sociale du Tiglas et des contrées voisines est très différente de celle qui était en vigueur au Moyen Âge (durant lequel le roi gouvernait par la force et les classes restaient éternellement fixées). En fait, on pourrait presque dire qu'elle fonctionne à l'inverse de cette dernière. Les seuls individus qui échappent à cette structure sont les druides et les bardes, autorisés à aller où ils l'entendent en raison de la magie qu'ils déploient grâce à leurs pouvoirs et à leurs chants.

Il est possible de s'élever sur l'échelle sociale en augmentant son prix d'honneur personnel, lequel est déterminé par le nombre de personnes que l'on a à sa charge. Le roi doit avoir le prix d'honneur le plus élevé qui soit, et il peut très bien être déposé s'il ne



remplit pas les obligations qu'il a envers ses guerriers (lesquels doivent s'occuper de leurs vassaux, qui sont eux-mêmes responsables des récoltes et du bétail, qui nourrissent l'ensemble de la pyramide sociale). La société tout entière est interdépendante et chacun doit donc connaître avec précision la position qui est la sienne, même si elle ne cesse de changer.

Chacun cherche en permanence à améliorer son prix d'honneur, et la position du roi est donc tout, sauf garantie. Il n'est pas non plus certain que ses descendants gouverneront après lui. En effet, la loi elle-même précise que, si le monarque (qui est élu par les nobles) vient à faillir à sa tâche, il peut être déposé par le peuple.

À l'heure actuelle, les choses vont mal pour le Rí Luachra. En effet, son absence de réaction permet aux contrées voisines de mener des raids en Tiglas et de dérober les troupeaux des éleveurs locaux. Même si le royaume a des réserves de nourriture suffisantes pour passer l'hiver, la tradition du prestige lié aux têtes de bétail reste forte, et un certain malaise commence à se généraliser au sein de la population. Le peuple pense en effet que les guerriers du roi, qui ont pour mission de protéger le royaume, devraient à leur tour exécuter des raids pour récupérer les têtes de bétail perdues. Mais ni les guerriers ni le Rí Luachra n'ont encore agi et le prestige de ce dernier ne cesse d'en souffrir.

Et les problèmes du monarque ne s'arrêtent pas là. Chaque soir, il a également pour responsabilité d'organiser un grand festin pour ses guerriers en son château de Dunluachra, mais il n'a plus suffisamment de têtes de bétail pour les nourrir, et ceux-ci refusent donc de prendre part à la moindre opération militaire, ce qui inclut les raids souhaités par le peuple (ce qui est leur droit, puisque leur roi ne s'occupe pas d'eux comme il le devrait).



Voulant sortir de cette situation désespérée avant d'être forcé d'abdiquer, le Rí Luachra est allé chercher conseil auprès d'un druide, Dertol. Celui-ci lui a répondu que, si le monarque possédait le *chaudron d'abondance*, il pourrait de nouveau nourrir ses guerriers, lesquels obéiraient alors à ses ordres.

La motivation de Dertol est on ne peut plus évidente. Chaque soir, le chaudron magique est capable de générer un immense plat de bœuf, de porc ou de mouton. Il a été créé par les druides de l'ordre de Dertol, et son retour leur serait donc tout aussi bénéfique qu'au roi en terme de prestige.

Malheureusement, le chaudron est actuellement en la possession d'un verbeeg, le Bolg Mór, qui est réputé pour son manque d'hospitalité. Le monstre réside dans un complexe de cavernes que l'on nomme le Poll Dubh Doracha et qui est situé dans le Tiglas occidental. Il mène une existence paisible, laissant le chaudron le nourrir et faisant payer un droit de passage aux marchands désirant traverser ses terres. Lorsqu'il a envie de s'amuser un peu, il lui arrive également de s'en prendre aux voyageurs pour les détrousser.

Le Bolg Mór faisait autrefois partie d'un groupe de brigands qui se sont fait massacrer dans l'antre d'une hydre. Fuyant à toutes jambes, il a découvert le Poll Dubh Doracha et s'est glissé, non sans peine, dans le passage un peu trop étroit pour lui.

Blessé et fatigué comme il l'était après son combat contre l'hydre, il n'a pu résister au sort de *charme-monstre* jeté par un mage qui s'était récemment installé dans le complexe. L'homme lui a fait comprendre que le Poll Dubh Doracha pouvait devenir un lieu de résidence tout à fait agréable si le géant acceptait d'y mettre du sien. C'est donc lui qui a dû élargir l'entrée. Pour sa part, le mage a engagé des ouvriers pour rendre les parois lisses et doter son repaire de murs, portes et autres cellules. Bien vite, il a pu amener son équipement au Poll Dubh Doracha et commencer à y conduire ses expériences. Le *chaudron d'abondance*, qu'il avait dérobé à son précédent possesseur, lui servait à se nourrir et l'aidait dans ses recherches magiques.

Peut-être est-ce la vue du chaudron, que le géant a très vite convoité, qui l'a aidé à chasser les effets du sort de *charme-monstre*. Quoi qu'il en soit, l'enchantement a peu à peu perdu de sa puissance, mais le magicien était trop plongé dans ses recherches pour s'en apercevoir. Le Bolg Mór l'a donc tué, après quoi il a chassé les ouvriers restants et s'est imposé comme le seul propriétaire du Poll Dubh Doracha.

Au bout de quelque temps, il a été pris du désir d'explorer les environs. Là, il a croisé quelques caravanes de marchands, et a vite compris que le commerce pouvait être au moins aussi rémunérateur que les rapines. Le droit de passage qu'il a instauré lui a permis d'acquérir une certaine renommée et d'être considéré comme le maître des collines. Malgré cela, il n'est ni vaniteux ni stupide, même si ceux qui ont encouru son déplaisir se sont vite aperçus qu'il pouvait être un terrible ennemi.

Naturellement, les guerriers du roi refusent d'agir tant que leur souverain ne s'occupe pas d'eux. Il est hors de question qu'ils acceptent un quelconque paiement monétaire (c'est contraire à la tradition), aussi le Rí doit-il trouver un autre moyen pour arracher le chaudron au géant. Il a autorisé Dertol à rechercher des aventuriers pouvant accepter une telle mission. Par la grâce de son dieu, le druide sait que les personnages traversent actuellement le royaume; il peut les trouver où qu'ils soient.



Monstres errants (1d8)

1. **Gobelins** (10) : CA 6; VD 6; DV 1-1; pv 6 (x2), 5 (x3), 4, 3 (x4); TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée (épée courte ou fronde); TA P; Int basse (7); NM 10; AL LM; PX 15 chacun; *BM*. Ces gobelins sont des éclaireurs chargés de trouver l'endroit idéal où installer un repaire. Mais le sort s'acharne contre eux et, même si leur chef refuse de le reconnaître, ils se sont perdus. Ils demandent leur chemin aux personnages, mais ce n'est qu'une ruse pour se mettre en position d'attaque. Les gobelins n'ont pas le moindre trésor.
2. **Chèvre géante :** CA 7; VD 18; DV 3+1; pv 19; TAC0 17; #AT 1; Dég 2-16; AS charge (+4 aux dégâts); TA G; Int animale (1); NM 5; AL N; PX 65; *BM (mammifère, chèvre, modifiée)*. Ce monstre n'attaque que s'il se sent menacé. Les chèvres de cette taille sont rares dans les montagnes, car les chevreaux sont parmi les proies favorites des grands prédateurs.
3. **Sanglier sauvage :** CA 7; VD 15; DV 3+3; pv 12; TAC0 17; #AT 1; Dég 3-12; AS combat tant qu'il n'est pas tombé au moins à -7 pv; TA M; Int animale (1); NM 11; AL N; PX 175; *BM (mammifère)*. Le sanglier attaque quiconque est assez téméraire pour approcher à moins de 10 mètres de lui. Sinon, il ignore le groupe.
4. **Gros mille-pattes :** CA 9; VD 12; DV 1 pv; TAC0 20; #AT 1; Dég aucun; AS venin (jet de sauvegarde à +4 sous peine d'être paralysé pendant 1-6 heures); DS jets de sauvegarde à -2; TA Mi; Int aucune (0); NM 6; AL N; PX 35; *BM*. Cette créature chasse les insectes entre les rochers. Elle n'attaque les PJ que s'ils la dérangent.
5. **Prospecteurs nains** (6) : CA 4; VD 6; DV 1; pv 6 (x2), 5, 4, 3, 2; TAC0 19; #AT 1; Dég selon l'arme employée; DS infravision, +2 au jet de sauvegarde contre le poison et la magie; TA P; Int moyenne (8-10); NM 13; AL LB; *BM*; cotte de mailles, bouclier, hachette. Ces nains croisent les aventuriers à angle droit. Ils sont à la recherche de pierres précieuses. Bien que n'étant pas hostiles, ils ne se montrent pas amicaux non plus et n'ont jamais rencontré le Bolg Mór. Ils sont passés devant l'entrée du Poll Dubh Doracha il y a quelques jours à peine et peuvent indiquer aux PJ comment s'y rendre si on leur demande poliment.
6. **Goules** (4) : CA 6; VD 9; DV 2; pv 13, 11, 9, 8; TAC0 19; #AT 3; Dég 1-3/1-3/1-6; AS paralysie; DS immunisées contre les sorts de type *immobilisation* et *sommeil*; TA M; Int basse (5); NM 12; AL CM; PX 175 chacune; *BM*. Ces goules n'attaquent que de nuit. Elles proviennent d'un petit cimetière où plusieurs guerriers ont été enterrés (c'est leur mort violente et la haine qu'ils éprouvaient pour le seigneur qui les avait abandonnés qui les a transformés en goules). Elles s'en prennent à tous les voyageurs de passage.
7. **Ogre :** CA 5; VD 9; DV 4+1; pv 14; TAC0 17; #AT 1; Dég 1-10 ou selon l'arme employée (1d8+2 avec son gros gourdin); AS +2 aux dégâts; TA G; Int basse (7); NM 12; AL CM; PX 270; *BM*. Knark aime se promener dans les environs à la nuit tombée, et il en profite pour essayer de chasser une chèvre ou un renard dont il fera son petit-déjeuner. Il est rare qu'il parvienne à attraper son gibier autrement qu'en l'acculant, car il est trop gros et trop bruyant. Les personnages peuvent le rencontrer s'ils ont allumé un feu de camp et si l'ogre décide de leur rendre visite, à moins qu'il ne l'entende progresser (très bruyamment) dans les fourrés, en maudissant à chaque pas ces petites herbes qui ne cessent de l'entraver. Une rencontre avec Knark a 50 % de chances de se passer paisiblement.
8. **Feu follet :** CA -8; VD vl 18 (A); DV 9; pv 38; TAC0 11; #AT 1; Dég 2-16; AS décharge électrique; DS immunisé contre tous les sorts sauf *labyrinthe, projectile magique* et *protection contre le mal*; TA P; Int exceptionnelle (15); NM 17; AL CM; PX 3.000; *BM*. Cette créature est extrêmement dangereuse, mais elle est également seule et ne se risque pas à attaquer un groupe en pleine forme. Le feu follet préfère essayer d'attirer un personnage jusqu'à une mare d'eau ou des sables mouvants, afin de l'attaquer sans risque. S'il n'y parvient pas, il préfère attendre le passage d'une proie moins intelligente.

Dans votre campagne, arrangez-vous pour que les PJ rencontrent Dertol alors qu'ils traversent le Tiglas pour se rendre ailleurs. Si l'aventure est jouée de manière indépendante, le druide peut convoquer les personnages pour leur proposer une mission très rémunératrice.

À l'attention des joueurs

Lorsque vous êtes prêt à commencer, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

> Vous traversez actuellement le Tiglas, petit royaume majoritairement peuplé d'humains, et vous appréciez ses paysages verdoyants, ses montagnes, ses petits bois et la chaleur des habitants. Les paysans sont affables et prêts à discuter dès qu'ils ont dépassé leur timidité naturelle. Tous vous décrivent les raids que leur font subir les contrées voisines, et la pauvreté qui est désormais celle de leurs seigneurs. Apparemment, les maraudeurs s'en prennent exclusivement au bétail, et il est vrai que vous n'avez guère vu de troupeaux dans la région. Ceux qui restent sont gardés de près.
>
> Mais si la population est très amicale dans l'ensemble, il en va autrement des druides. Ceux que vous croisez vous disent bonjour mais ont apparemment d'autres choses à faire que discuter avec des étrangers. Et puis, un beau matin, alors que vous entrez dans une petite clairière baignée de soleil, vous remarquez un autre druide, revêtu d'une robe bleue et d'un torque indiquant qu'il occupe une position importante au sein de la hiérarchie. Apparemment, celui-là a l'air décidé à vous parler, puisqu'il lève la main en signe de paix et s'adresse à vous avant que vous ayez pu ouvrir la bouche.
>
> "Puisse le grand Dagla, seigneur des dieux, veiller sur vous. Puis-je vous aider, étrangers ?"

Le druide se présente comme étant Dertol, conseiller du Rí Luachra. Sans autre précision, il explique qu'il s'est arrangé pour rencontrer les personnages ici afin d'échapper aux oreilles



indiscrètes (il fait référence aux guerriers du château). Il explique ensuite que son monarque souhaite qu'ils se rendent aux cavernes connues sous le nom de Poll Dubh Doracha, pour y récupérer le *chaudron d'abondance*, objet magique qui se trouve actuellement en la possession d'un géant, le Bolg Mór. Si les aventuriers acceptent, le roi s'engage à leur verser 3.000 po lorsqu'ils auront remis le chaudron à Dertol.

Le druide fournit également les informations suivantes, que l'on doit aux caravanes de marchands qui traversent les terres du Bolg Mór :

❖ Le géant est bien plus intelligent que la norme et il y a de fortes chances pour qu'il ait installé des pièges dans son repaire.

❖ Les cavernes sont dangereuses, car d'incessantes infiltrations d'eau ont fortement fragilisé le calcaire par endroits.

❖ On prétend que le Bolg Mór a un petit faible pour les histoires en provenance des autres contrées. Peut-être les personnages pourront-ils utiliser cette particularité contre lui.

❖ Le géant exige un droit de passage de 1 po par personne traversant son territoire. Il n'arrête pas toutes les caravanes, mais il arrive qu'il attaque les voyageurs pour se distraire.

Dertol donne ensuite les précisions suivantes au sujet du *chaudron d'abondance* (il les tient des ouvriers qui ont été chassés du complexe par le géant) :

❖ Le chaudron appartenait autrefois à un magicien qui avait charmé le Bolg Mór. Malheureusement, le charme a cessé de faire effet plus tôt que prévu et le géant s'est emparé du chaudron et du repaire après avoir occis le précédent propriétaire.

❖ On prétend qu'une terrible malchance s'acharne sur quiconque obtient le chaudron par la force, mais Dertol ignore si la malédiction se déclenche également lorsque l'on a recours à la ruse (pour de plus amples précisions, voir l'encadré consacré au *chaudron d'abondance*).

❖ Les mots de commande permettant d'activer le chaudron doivent être cachés dans le repaire du géant. Les personnages sont priés de les ramener, s'ils le peuvent (Dertol sait en effet pertinemment qu'il pourra les obtenir en effectuant des recherches avec ses collègues druides, aussi ne s'agit-il pas d'une priorité).

❖ Le chaudron a l'air on ne peut plus normal, mais un sort de *détection de la magie* permet de découvrir sa véritable nature.

Dertol a prévu d'aider les aventuriers. Si l'un d'eux est druide, il reçoit un parchemin sur lequel sont rédigés les sorts *transmutation de la pierre en boue* et *animation de la roche*. Il explique quel est l'effet exact de ces sorts et vous pouvez, si vous le souhaitez, permettre au joueur de lire leur description dans le *Manuel des Joueurs*. S'il n'y a pas de druide au sein du groupe, Dertol garde son parchemin mais donne deux fioles à la place (*huile de glisse* et *potion d'escalade*). Là encore, il explique quelle est leur fonction.

Enfin, Dertol tend aux PJ une carte du royaume de Tiglas et leur indique où se trouve le Poll Dubh Doracha. Il leur conseille d'avancer vers l'ouest sur une quinzaine de kilomètres, après quoi ils devraient commencer à apercevoir des signes du géant. Cela fait, il leur souhaite bonne chance et disparaît dans la forêt.

Dertol (druide humain de niveau 5) : CA 10; VD 12; D5; pv 30; TAC0 18; #AT 1; Dég selon l'arme employée; AS sorts; DS +2 au jet de sauvegarde contre le feu et l'électricité, faculté de *passage sans trace*; For 18, Dex 12, Con 15, Int 15, Sag 12, Cha 15; TA M; NM 14; AL N; désarmé.

Sorts (3/3/1) : 1er : *amitié avec les animaux, invisibilité aux animaux, localisation d'animaux et de plantes*; 2ème : *charme personne ou mammifère, croc-en-jambe, immobilisation des personnes*; 3ème : *arbre*.

LE ROYAUME DU TIGLAS

Dunluachra
Voie commerciale
Poll Dubh Doracha
Bois et clairière de Dertol
Voie commerciale
N
0 7,5 15 22,5
km



Dertol n'a pas d'arme. En Tiglas, s'en prendre à un druide est un crime passible de mort. Même si les personnages ne se sont jamais rendus dans ce pays auparavant, ils peuvent éventuellement le savoir (à vous de le déterminer).

En route pour l'antre du géant

Le Poll Dubh Doracha est un complexe de cavernes creusées dans le calcaire, à l'extrême ouest du royaume du Tiglas (voir la carte). Ses salles ont été créées par les infiltrations d'eau et le reste (murs de séparation, portes, etc.) a été construit sous les ordres d'un mage du nom de Drulen, celui-là même qui a charmé le Bolg Mór.

La table des monstres errants peut être utilisée le temps que les aventuriers atteignent le Poll Dubh Doracha. La région occidentale du Tiglas est plus sauvage et nous vous conseillons donc d'effectuer trois jets par jour : un à l'aube, un à midi et un au crépuscule. Une rencontre se produit si vous obtenez un résultat de 1 ou 2 (sur 1d6). Si le dé vous indique une créature nocturne, attendez que la nuit tombe avant de la mettre en scène. Si les PJ sont à cheval, il leur faut deux jours pour négocier le terrain accidenté et parvenir aux cavernes. S'ils sont à pied, le trajet prend cinq jours.

Le Poll Dubh Doracha

Lisez le passage suivant aux joueurs lorsque les personnages se trouvent à moins d'une demi-journée du repaire du géant :

> Les environs deviennent de plus en plus désolés et de moins en moins accueillants au fur et à mesure que vous progressez en direction des montagnes. Il est difficile d'imaginer comment un carnivore (et, a fortiori, un géant) peut survivre dans une région dont le gibier semble totalement absent. Mais il est vrai que le Bolg Mór n'a guère besoin de se préoccuper de chasse grâce au *chaudron d'abondance*.
>
> Il n'y a pas d'autre bruit que celui de l'eau. De loin en loin, des ruisseaux au cours rapide apparaissent entre deux rochers avant de disparaître dans une fissure sans fond.
>
> Au bout d'une demi-journée de recherches, vous apercevez un impressionnant tas d'ordures ménagères. Compte tenu du nombre d'os que vous voyez dans la pile, il ne serait pas étonnant que le Poll Dubh Doracha et son géant soient tout proches.

Le tas contient les ossements de toutes les victimes du Bolg Mór, à l'exception de leur crâne (qu'il conserve en guise de trophées), ainsi que les restes des repas concoctés par le *chaudron d'abondance*.

Si les personnages fouillent le tas et les environs, ils découvrent l'entrée du repaire sans la moindre difficulté.

Le géant

Il n'y a pas de monstres errants à l'intérieur du complexe. Par contre, chaque tour, les aventuriers ont 10 % de chances d'entendre approcher le Bolg Mór (n'hésitez pas à multiplier les bruits étranges pour les inciter à se tenir sur leurs gardes). Ils doivent avoir conscience que le maître des lieux ne sera guère heureux d'apprendre qu'il a des invités-surprises. Cela dit, si les PJ font attention à ce qu'ils disent, une rencontre avec le géant peut être une expérience très intéressante.

La journée du Bolg Mór débute à l'aube. C'est en effet à ce moment qu'il se lève (sa chambre est en **18**) et qu'il monte en **8** pour allumer son poêle. Après avoir pris le temps de déguster un petit seau de thé, il va jeter un œil à sa réserve de bière et de têtes tranchées (**5**) pour voir si le processus de fermentation se poursuit de manière satisfaisante.

Une heure après l'aube, il sort se promener. Au cours d'une de ces excursions, il est possible qu'il apprenne que les personnages se trouvent dans les environs. Il se peut également qu'il soit absent quand les PJ explorent son repaire ou qu'il en sorte alors qu'ils viennent juste d'arriver.

Si le géant remarque les chevaux des aventuriers, il essaye de les déplacer et de les cacher. Il a l'intention de les vendre ou de les échanger contre d'autres marchandises (au pire, il les donnera à manger à ses loups).

En fin d'après-midi, il revient au Poll Dubh Doracha, à moins qu'il n'ait croisé une caravane et qu'il n'ait été retardé par les négociations. Il retourne directement à ses quartiers (**18**) et utilise l'un des mots de commande du *chaudron d'abondance* (sans avoir de réelle préférence; déterminez au hasard celui qu'il prononce). Après s'être rempli la panse, il se couche ou va se refaire un peu de thé à l'étage supérieur. Si les personnages sont cachés dans le bureau du mage (**17**), ils peuvent saisir cette chance pour s'emparer du chaudron, mais il leur faudra ensuite éviter le Bolg Mór en ressortant.

Si le géant découvre la présence des aventuriers, il essaye d'apprendre combien ils sont, s'ils sont dangereux ou non, et enfin quelles sont leurs intentions. S'il pense qu'ils sont juste de passage, il est possible qu'il leur propose de marchander. Par contre, s'il a l'impression qu'ils lui sont hostiles, il fait tout son possible pour les éliminer. Et s'ils sont trop forts pour lui, il leur tend des pièges dans le complexe et les attaque à répétition, en utilisant au mieux sa grande connaissance des lieux.

Le Bolg Mór (géant, verbeeg) : CA 4; VD 18; DV 5+5; pv 40; TAC0 15; #AT 2; Dég selon l'arme employée +6 (18/00 en Force); AS +60 m de portée au jet d'épieu; TA G (3 m); Int haute (12); NM 13; AL N(M); PX 270; *BM*; grand épieu (Dég 2d4/2d6).

Étage supérieur

1. Entrée

> Les traces partant de la pile de détritus mènent jusqu'ici. Les parois calcaires de cette caverne donnent naissance à des formes fantastiques : cascades, collines miniatures et autres spirales. Piliers, stalagmites et stalactites abondent. Certains ont été cassés, de toute évidence pour se tailler un passage jusqu'à l'extrémité sud de la grotte.

Les formations visibles à l'entrée du complexe sont on ne peut plus naturelles et causées par plusieurs millénaires d'infiltration d'eau au travers de la roche calcaire. Le Bolg Mór s'est servi d'une



masse pour détruire les stalagmites et stalactites brisées. Il se moque totalement de la valeur décorative qu'elles peuvent avoir (et il y a de fortes chances pour que les personnages soient d'accord avec lui, compte tenu de la raison de leur venue en ce lieu), mais il a tout de même une excuse : il était charmé, à l'époque, et a tout cassé pour obéir à son maître d'alors.

Sculptures naturelles mises à part, il n'y a rien d'intéressant dans cette salle.

2. Couloir sablonneux

> La grotte par laquelle vous êtes entrés débouche dans un tunnel sombre qui s'enfonce en direction du sud. Le sol est meuble et l'air humide. Quelques gouttes d'eau tombent par moments du plafond.

Le plafond est haut de 3,60 mètres. Si les personnages ne sont pas dotés d'infravision, ils doivent allumer torches ou lanternes pour y voir au-delà de la caverne d'entrée.

Si le sol est meuble, c'est tout simplement parce qu'il est recouvert d'une épaisse couche de sable. De nombreuses empreintes sont visibles, qui ont presque toutes été laissées par un humanoïde de 3 mètres de haut. Des traces plus anciennes laissent penser que des humains et des demi-humains sont également venus ici (la plupart d'entre eux font désormais partie du tas d'ossements et de détritus que les aventuriers ont vu à l'extérieur).

3. Cascade

> Le tunnel émerge dans une petite salle vaguement octogonale avant de poursuivre sa route en direction de l'est. Une chute d'eau coule le long du mur ouest. Elle provient d'une fissure du plafond et disparaît par une crevasse béante dans le sol.

Il s'agit là de l'un des nombreux cours d'eau qui parsèment la région et s'infiltrent par la moindre faille dans le sol calcaire. On le retrouve en **11**.

4. Fosse naturelle

> Vous arrivez soudain devant un trou sans fond.

Cette fosse large de 3 mètres plonge d'une quinzaine de mètres pour aboutir dans une nappe d'eau glacée. Le Bolg Mór n'éprouve aucune difficulté à sauter par-dessus car le plafond est haut de 6 mètres à cet endroit. Il utilise le plan d'eau comme un puits.

Si les personnages essayent de sauter par-dessus l'obstacle, il leur faut réussir un test de Dextérité pour ne pas tomber. Ceux qui possèdent la compétence saut bénéficient d'un bonus de -2, tandis que ceux qui sont en armure subissent une pénalité (+2 pour une armure légère, c'est-à-dire cotte de mailles ou moins, et +5 pour une armure plus lourde). Il est possible de longer le mur, mais la corniche, arrondie et glissante, n'est large que d'une quinzaine de

POLL DUBH DORACHA
Étage supérieur
1 carreau = 3 m

N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
Vers 12



centimètres de part et d'autre de la fosse. Pour arriver à la négocier, il faut réussir un test de grimper à -25 % (il y a de nombreuses prises pour les mains, mais le sol est extrêmement traître). En cas d'échec, le personnage tombe.

Une chute se traduit par 1-4 points de dégâts (le PJ heurtant durement la paroi rocheuse) et un plongeon dans l'eau glacée. Celle-ci est si froide qu'elle inflige 1 point de dégâts supplémentaire par round d'immersion. Si l'aventurier inspire profondément avant de toucher l'eau, il peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal au tiers de son score de Constitution (en arrondissant à l'entier supérieur). La mare est profonde de 6 mètres.

5. Rangement et réserve à bière

> La galerie débouche dans une caverne au sol sablonneux. Huit gros tonneaux, dont deux clos, dont disposés le long du mur ouest. Le dernier, qui se trouve dans une alcôve située au sud-est, semble couvert de moisissure.

Le Bolg Mór est un maniaque du rangement (ce qui explique qu'il jette tous ses détritus à l'extérieur de son antre), aussi entrepose-t-il ici tout ce qui serait à même de le déranger (par des bruits, des odeurs, etc.).

En partant du nord, les trois premiers tonneaux contiennent, respectivement, des vêtements d'aventuriers, diverses armes dont une *épée longue* +2 et toute une série de casques non magiques (dont certains sont en piètre état). Aucun des trois n'est fermé.

Par contre, les deux suivants le sont, car ils sont pleins de bière en train de fermenter. Une petite valve est visible à l'extrémité supérieure de chacun et une petite bulle d'air en sort toutes les deux ou trois minutes. Il est possible que les personnages s'inquiètent en pensant que les tonneaux contiennent un gaz toxique, qui s'échappent peu à peu. En réalité, le seul danger, pour eux, consiste à boire la bière. Recouverte d'une peau extrêmement peu ragoûtante, cette dernière, qui doit normalement être filtrée avant d'être consommée, est bien plus alcoolisée que de coutume. Tout personnage buvant plus d'un demi devient très vite saoul (-4 aux jets d'attaque et de sauvegarde, et +4 aux tests de compétence, le tout pendant 6-36 tours).

Les deux tonneaux suivants recèlent respectivement un tas de têtes, dont la peau est lentement rongée par un liquide acide à base de jus de citron vert, et des crânes préservés dans du vinaigre.

Quant au tonneau de l'alcôve, il est désormais rempli de moisissure jaune. Plus rien ne subsiste du pain qu'il contenait autrefois.

Moisissure jaune : CA 9; VD 0; DV aucun; TAC0 aucun; #AT 1; Dég aucun; AS spores; DS uniquement affectée par le feu, *lumière continuelle* la prive de toute réaction pendant 2-12 tours; RM 20 %; TA M; Int aucune (0); NM spécial; AL N; PX 65; *BM*.

6. Porte

> Après le croisement, la galerie continue sur une quinzaine de mètres avant de s'arrêter à une porte en chêne équipée de ferrures. Elle est aussi large que le couloir (3 mètres) et atteint presque le plafond, pourtant haut de 4,50 mètres. De petites entailles sont visibles à 1,50 mètre du sol.

Il s'agit là de l'une des portes menant aux quartiers du Bolg Mór (qui réside principalement à l'étage inférieur). La taille du battant donne une bonne idée de la masse du maître des lieux.

Les "entailles" sont en fait des lettres gravées à même la porte. Le texte, rédigé en commun, est le suivant :

Dernière chance, aventuriers
Et chasseurs de trésors.
Fuyez ou vous connaîtrez
La colère du Bolg Mór.

Les personnages craindront peut-être que la porte soit piégée, mais cela n'est pas le cas et elle s'ouvre normalement si l'on actionne la poignée. Le géant a gravé ces quelques vers pour faire peur aux indésirables (de toute manière, il part du principe que ceux qui se laissent influencer par une menace aussi peu convaincante se feraient aplatir un peu trop rapidement à son goût).

7. Réserve à thé

> Lorsque vous ouvrez la porte, votre nez est assailli par une forte odeur qui vous rappelle celle des feuilles mortes en automne. Cette caverne est très sèche et bien aérée. Une autre porte est visible sur votre droite.
>
> Sept caisses de bois léger ont été disposées le long du mur. L'une d'entre elles, mal fermée, laisse échapper un peu de papier métallisé. Il n'y a rien d'autre dans la salle.

Les caisses sont toutes remplies de thé de bonne qualité. En effet, un bon seau de thé après un bon repas est l'un des petits faibles du géant. Il le fait spécialement importer, en le payant généralement avec l'argent qu'il "prélève" sur ses victimes. Même si les pièces n'ont pas encore convaincu la population du Tiglas, on les accepte tout à fait dans les contrées avoisinantes (où on les fond pour ciseler les bijoux en or et argent que les guerriers de l'Áit Eile aiment porter).

Au début, le Bolg Mór ne faisait pas non plus confiance à la monnaie, mais il a bien dû s'y mettre quand il a vu que son thé bien-aimé n'était pas produit au Tiglas. Parfois, il permet aux caravanes de payer le droit de passage en nature (cuir, tissu ou perles, par exemple), et il utilise les marchandises ainsi acquises pour confectionner lui-même les objets décoratifs qui lui plaisent.

Le papier métallisé est fourni par les marchands de thé; il permet de conserver toute la fraîcheur des feuilles (ils ont en effet tout intérêt à ne pas rouler le Bolg Mór s'ils tiennent à leur santé). Il n'a aucune valeur en tant que tel.

Un des coffres ouverts contient une grosse cuillère que le géant utilise pour se servir. Elle est en argent massif et vaut 350 po. Mais le thé peut lui aussi rapporter gros : très rare en Tiglas, il vaut environ 70 po par caisse. Si les personnages peuvent le transporter jusqu'à Dunluachra, ils n'éprouveront aucune difficulté à le vendre.

8. Cuisine. La porte sud s'orne de la même inscription que celle menant en **6**.

> La porte donne dans une salle dont le sol, le plafond et les murs ont manifestement été taillés. À l'ouest, un gros poêle est disposé contre le mur. Juste en face, deux étagères murales, vides, sont couvertes d'une fine couche de poussière. Au milieu du mur opposé, une seconde porte permet de sortir de la cuisine.



Il y a 10 % de chances que le géant pénètre dans cette pièce alors que les personnages s'y trouvent.

Par moments, la cuisine est beaucoup plus enfumée que la description donnée ne le laisse entendre. En effet, si le poêle est assez gros pour cuire de quoi nourrir un petit régiment, son tuyau d'évacuation s'interrompt à 3,50 mètres du sol, cassé net (au moment où le géant l'a dérobé). La grille a presque 1 mètre de diamètre, ce qui fait qu'un petit-homme ou un gnome qui n'aurait pas peur de se salir peut éventuellement se cacher dans le poêle.

Quand le poêle fonctionne, la pièce s'enfume, car le conduit d'évacuation ne va nulle part (il a pour unique fonction de faciliter l'allumage du feu en provoquant un appel d'air). Grâce au *chaudron d'abondance*, le Bolg Mór ne se sert presque jamais de son poêle, sauf pour se faire bouillir de l'eau pour le thé (sa bouilloire a une contenance de dix litres et sa "tasse" de sept). Mis à part la bouilloire et la tasse, tous les autres ustensiles de cuisine sont rouillés.

La poussière des étagères est en fait du résidu de tourbe, matériau que le géant utilise pour allumer le feu (on en trouve dans deux paniers en osier disposés au nord du poêle).

9. Chenil à loups

> Après le croisement, le couloir se poursuit pendant 5 ou 6 mètres avant d'aboutir à une petite porte de forme étrange. Ses gonds sont disposés, non sur le côté, mais sur le haut, à un petit mètre du sol.

La porte est en fait une grosse "chatière" destinée à laisser les chiens de garde du Bolg Mór aller et venir à leur guise. Lorsque les personnages approchent, quatre loups se jettent sur eux en hurlant (partez du principe qu'ils sont toujours là quand les PJ arrivent).

À moins que les aventuriers n'évoluent dans une zone de *silence* magique, les hurlements des loups résonnent dans les souterrains et ont 60 % d'alerter le géant qu'il a de la visite.

De l'autre côté de la porte, on trouve quatre niches. De nombreux os et quelques possessions matérielles expliquent clairement ce qu'il est advenu des derniers importuns. De nombreuses pièces de monnaie gisent dans la salle; il y a là 40 po, 32 pa et 15 pc. Dans l'une des niches se trouve un bout de tissu infesté de puces, qui entoure une *dague +1*. Enfin, une autre niche renferme un sac à dos en cuir dans lequel on peut trouver 322 po, 35 pa et 120 pc.

Loups (4) : CA 7; VD 18; DV 3; pv 16, 15, 12, 11; TAC0 17; #AT 1; Dég 2-5; DS +1 au jet de sauvegarde contre les sorts de type *charme*; TA S; Int basse (6); NM 10; AL N; PX 120 chacun; *BM*.

10. Ponts suspendus

> Cette nouvelle porte débouche sur une étroite corniche surplombant un sol distant d'une petite douzaine de mètres. Au centre de la caverne, une grosse stalagmite au sommet tronqué s'élève jusqu'à 7 ou 8 mètres de hauteur par rapport au sol. Une passerelle faite de rondins de bois attachés à l'aide de cordes est fixée à de gros anneaux métalliques pendus de part et d'autre de la porte. Elle permet de rejoindre la stalagmite, d'où part une seconde passerelle menant à une autre porte. Enfin, un escalier de pierre relie la colonne à un passage s'ouvrant dans le mur sud de la caverne.

La passerelle ouest est la plus utilisée des deux, car il est désormais dangereux de passer par **11**. Mais toutes deux sont à peine assez solides pour soutenir le poids du Bolg Mór et les personnages pourraient avoir des problèmes s'ils essayent de traverser en même temps. Le géant pèse environ 250 kg, c'est-à-dire autant que trois hommes en armure légère ou deux en armure lourde. Estimez le poids global des PJ qui traversent. Par tranche de 50 kg au-dessus du seuil indiqué, le pont suspendu a 10 % de chances de céder.

Jetez les dés au moment où les aventuriers se trouvent à mi-parcours. Tout personnage ratant un test de Dextérité est trop lent pour se mettre à l'abri et la chute lui inflige 4-24 points de dégâts. La pente des passerelles est suffisamment prononcée pour que la hauteur de chute soit moindre si l'on tombe à proximité de la stalagmite.

Sur la colonne aussi, les ponts suspendus sont fixés à des anneaux métalliques. Un escalier descend jusqu'en **12** et permet d'accéder à l'étage inférieur du Poll Dubh Doracha.

11. Sol fragilisé

> Les gonds rouillés de la porte laissent penser que ce passage n'est pas souvent utilisé. La porte accepte de s'ouvrir, non sans difficulté. Un bruit d'eau courante émane du centre de la salle, mais il est difficile de déterminer d'où elle provient en raison des nombreuses formations rocheuses qui gênent la visibilité. Il ne semble rien y avoir d'autre dans cette pièce qu'une seconde porte, juste au coin.

Le cours d'eau, que les personnages ont déjà rencontré en **3** sous la forme d'une cascade, ressort ici par une ouverture assez étroite qui lui confère une grande pression.

Si les personnages s'aventurent dans la pièce, chacun d'eux a 1 chance sur 6 de voir le sol céder sous ses pieds. Si cela se produit, le PJ doit réussir un test de Dextérité sous peine d'être emporté par le cours d'eau. S'il le rate, et si l'un de ses compagnons se trouve à moins de 3 mètres de lui, ce dernier peut tenter un jet de sauvegarde contre la paralysie pour le retenir. En cas d'échec, le malheureux disparaît dans l'eau et périt noyé.

La porte est en triste état car le géant ne vient plus dans cette pièce depuis que le sol est fragilisé. La seconde porte mène en **10**, d'où il est possible d'atteindre l'étage inférieur.

Étage inférieur

Sauf indication contraire, toutes les portes de cet étage sont de dimensions normales, c'est-à-dire qu'elles font environ 2,50 mètres de haut. Cela pose bien évidemment des problèmes au Bolg Mór, mais il préfère tout de même cet etage, en raison du confort que lui offre la grande salle (**18**).

12. Couloir ouvragé

> L'escalier débouche dans un couloir dont les murs, le sol et le plafond ont été taillés pour donner l'illusion d'être constitués de blocs de pierre. D'étrange symboles, apparemment liés à la magie, sont gravés dans les parois : pentacles, cercles, triangles et signes du zodiaque s'enchaînent ainsi sur plusieurs mètres.



Cette partie de couloir a été exécutée conformément aux souhaits du mage Drulen. Il suffit de regarder les murs d'un peu plus près pour voir que les symboles cessent juste avant l'embranchement, comme si le travail avait dû être interrompu avant d'être achevé.

Si les personnages examinent le sol près de l'embranchement, ils remarquent des marques inégales creusées dans la pierre, d'autant plus étranges que celle-ci est bien lisse alentour. Ces traces d'impact sont apparues après que des aventuriers eurent activé le piège de **13**.

13. Avalanche

> Un escalier étroit mène à une salle qui ne semble rien contenir d'autre qu'un tas de gravats.

Sachez précisément dans quel ordre avancent les personnages. Il leur faut progresser en file indienne dans l'escalier. Les marches sont toutes plus ou moins ébréchées, ce qui ne présage rien de bon.

La marche du milieu actionne un balancier qui pousse les rochers dans l'escalier. Les deux premiers personnages doivent réussir, chacun, quatre tests de Dextérité pour échapper à l'éboulis. S'ils en ratent ne serait-ce qu'un, ils sont touchés par 1-4 pierres, qui leur infligent 1-6 points de dégâts chacune.

Les deux PJ suivants n'effectuent que deux tests de Dextérité mais, en cas d'échec, les pierres doivent tout de même les toucher (TAC0 19) pour leur infliger le moindre dégât. Si cela se produit, ils reçoivent 1-3 impacts, synonymes de 1-4 points de dégâts chacun.

Enfin, les PJ suivants ne risquent pas grand-chose, protégés par leurs camarades. Ils peuvent être touchés par 1-2 pierres (TAC0 19), qui risquent de leur infliger 1-2 points de dégâts chacune.

Ce piège a été préparé par le géant alors qu'il était charmé, ce qui explique qu'il comprend parfaitement son fonctionnement. Les pierres doivent être ramenées en **13** pour que le piège puisse de nouveau s'actionner. La pièce proprement dite ne présente pas le moindre intérêt.

Si le piège se déclenche, le Bolg Mór a 80 % de chances de l'entendre (à condition qu'il se trouve dans le complexe). Dans ce cas, il devient impossible de le surprendre.

14. Bibliothèque

> La porte de cette salle ne tient plus que par un gond et donne dans ce qui semble être une bibliothèque en piètre état. Partout, ce ne sont qu'étagères détruites, livres calcinés, ossements épars et vieux tissus. Un vrai champ de bataille !

Des aventuriers sont parvenus jusqu'ici avant de rencontrer le géant. Affaiblis par le piège de **13**, ils ont essayé de résister, mais en vain.

Quelques objets peuvent être recueillis au milieu des débris : une épée brisée, deux ou trois casques défoncés, un sac à dos déchiré, et ainsi de suite. Une pierre précieuse a toutefois échappé au Bolg Mór ; elle est cachée sous une étagère et vaut 30 po.

15. Ancienne prison

> La porte débouche sur un couloir permettant d'accéder à six cellules de 3 m x 3 m. Ces dernières sont fermées par des barreaux métalliques, cimentés dans le sol et le plafond. Leur porte est maintenue fermée par une chaîne et un cadenas.

Ces cellules accueillaient autrefois les prisonniers destinés à être utilisés par le mage à fins d'expériences. Elles sont aujourd'hui vides et fermées (les clés se trouvent en **16**).

Vers la fin de sa (brève) carrière, le magicien s'est spécialisé dans la nécromancie, ce qui lui a permis d'asservir une ombre, qu'il a décidé de "loger" ici. Malheureusement (ou heureusement), il n'a pas laissé de notes et il est impossible de découvrir comment il a procédé pour faire apparaître ce mort-vivant. L'ombre n'apprécie pas du tout d'être emprisonnée et son humeur est encore plus massacrante qu'à l'habitude. Elle passe le plus clair de son temps à bouder au fond de la dernière cellule de gauche, mais attaque quiconque s'approche à moins de 3 mètres d'elle.

Ombre : CA 7 ; VD 12 ; DV 3+3 ; pv 21 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-5 ; AS absorption de Force ; DS uniquement touchée par les armes au moins +1, immunisée contre le froid et les sorts de type *charme, immobilisation* et *sommeil* ; TA M ; Int basse (6) ; NM spécial ; AL CM ; PX 420 ; *BM*.

POLL DUBH DORACHA
Étage inférieur

1 carreau = 3 m

Vers 10

N

12 13 14 15 16 17 18



16. Quartiers du gardien

> Cette pièce n'a rien d'autre à offrir que la fine couche de poussière qui recouvre le sol. Un anneau métallique pendu à un clou contient plusieurs clés.

Comme ses expériences les moins ragoûtantes nécessitaient des sujets humains, le mage avait besoin d'un gardien. Tout comme l'escalier de **12** et les passerelles de **10**, les cellules ont été construites conformément à ses désirs. Le gardien s'est enfui quand le Bolg Mór a échappé à l'influence du magicien.

Il y a sept clés sur l'anneau. Six d'entre elles permettent de déverrouiller les cadenas des cellules (**15**), tandis que la dernière ouvre les passages secrets menant au bureau (**17**). Le géant les a essayées, puis s'en est désintéressé en voyant qu'elles n'ouvraient aucune des portes du complexe.

17. Bureau. Les deux passages secrets conduisant à cette pièce s'ouvrent à l'aide de la septième clé de l'anneau de **16**. Pour l'heure, le géant n'a détecté aucune des deux portes. Si les personnages en découvrent une et utilisent la bonne clé, lisez aux joueurs la description suivante :

> Le passage secret vous révèle une salle octogonale pleine de poussière et de toiles d'araignée. Deux larges bancs, disposés le long des murs ouest et nord-ouest, sont envahis par un capharnaüm de cornues, verres, bouteilles et autres fioles. Au centre de la pièce se trouvent une chaise et un petit bureau de lecture. Un brasero en laiton est disposé non loin.
>
> Au sud et au sud-est, deux bibliothèques présentent plusieurs dizaines d'ouvrages. Le lustre qui pend au-dessus du bureau a presque disparu sous les toiles d'araignée.

Cette pièce est une véritable salle au trésor pour les personnages s'ils parviennent à en récupérer le contenu. Sur les bancs sont entreposés un nécessaire de distillation et de quoi concocter poudres et potions magiques. Tous ces objets en verre valent un total de 10.000 po environ. Malheureusement, ils sont extrêmement fragiles. Chaque jour de transport, il y a 50% de chances pour qu'il y ait de la casse (chaque fois que cela se produit, la valeur de l'ensemble chute de 25%).

Le bureau et la chaise sont des antiquités, pour lesquelles un connaisseur sera prêt à payer jusqu'à 500 po. Le brasero vaut 400 po et pourrait être utile à un PJ mage désirant utiliser le sort *familier*.

Le chandelier est en argent massif (3.000 po), mais il est également très difficile à transporter. Si les personnages le cassent ou le font fondre, sa valeur chute de moitié.

Les bibliothèques contiennent de nouveaux ouvrages ayant trait aux théories et à la pratique de la magie mais, là encore, le transport pose problème. Partez du principe que chaque livre vaut 50-400 po. Voici quelques-uns des titres que l'on peut lire sur leur tranche : *La nécromancie par l'exemple : le contrôle des morts et des morts-vivants, Anatomie comparative (tome II : demi-humains)*, ou encore *Applications possible des symboles et géomorphes.*

Chaque semaine qu'un magicien passe à étudier l'un de ces ouvrages sans être interrompu, il gagne 5% de chances cumulables (+5% par point d'Intelligence) d'apprendre un sort de magicien de niveau 1 (déterminé aléatoirement à partir de la table du *Manuel des Joueurs*). Si vous le souhaitez, choisissez vous-même de quel sort il s'agit. Il est impossible de découvrir plus d'un sort par livre et ces recherches ne confèrent pas le moindre point d'expérience au PJ. Enfin, si ce dernier a déjà atteint le maximum de sorts qui lui est alloué (et qui dépend de son score d'Intelligence), il ne peut en apprendre d'autres.

Il y a également trois parchemins dans les bibliothèques. Les deux premiers recèlent un sort chacun (*clairvoyance* et *respiration aquatique*), tandis que le troisième est *maudit* : quiconque le lit doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine de contracter une maladie cutanée qui lui fait perdre 1 point de Charisme par jour (jusqu'à ce qu'il tombe à 1 ou que la progression du mal soit stoppée par *délivrance de la malédiction* ; *guérison des maladies* reste sans effet).

Un personnage peut transporter trois ou quatre livres s'il est à pied, ou six s'il est monté et si son cheval ne porte pas déjà une charge trop importante.

Nouvel objet magique

Chaudron d'abondance
Valeur PX : 1.000 **Valeur po :** 5.000

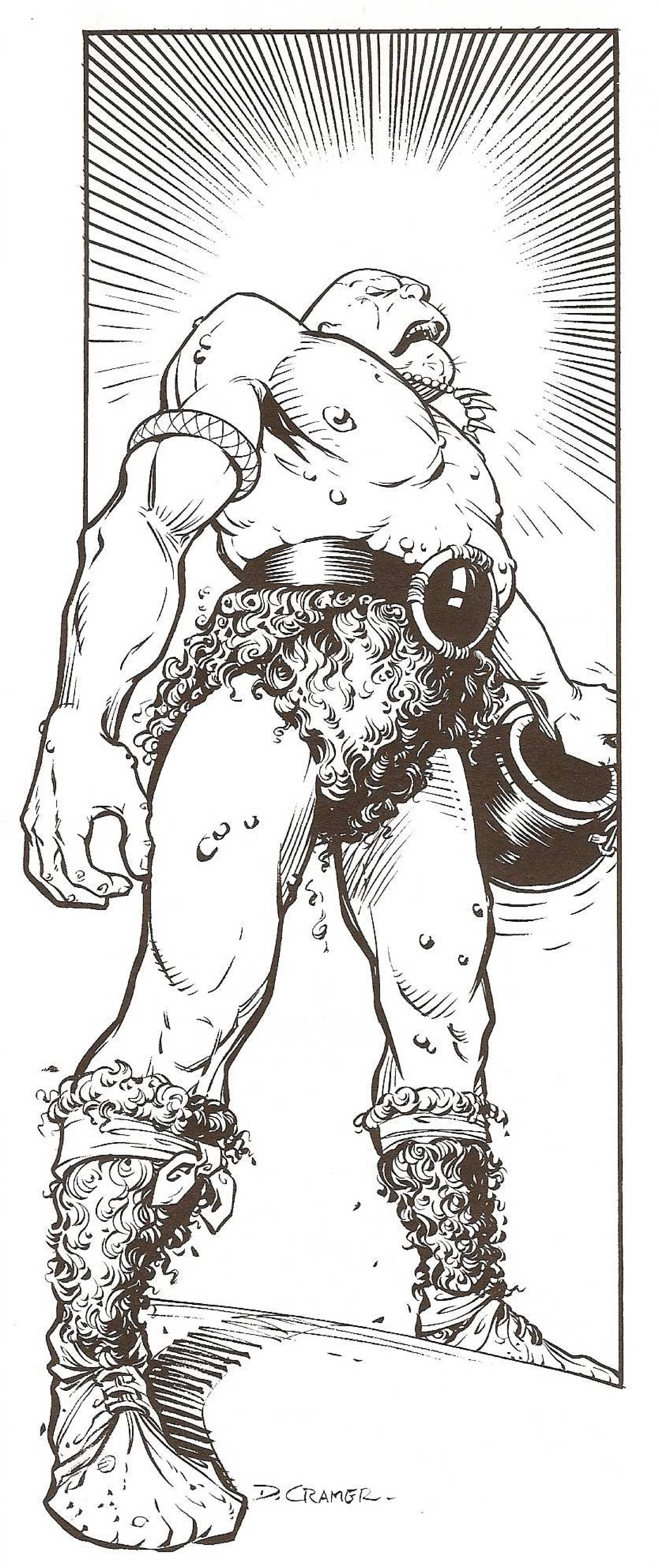
Cet objet a été créé par les druides de Dagda, sur le modèle de celui de leur dieu (lequel est sensiblement plus puissant). Le *chaudron d'abondance* s'accompagne d'une malédiction frappant quiconque l'acquiert par la violence, car il a été fabriqué pour servir à quiconque en aurait besoin. Le seul cas où la malédiction ne prend pas effet, c'est quand l'individu qui s'empare du chaudron par la force est un druide de Dagda.

La malédiction est plutôt vague et lente à opérer, mais elle est également inéluctable. Définissez-la à votre gré. Trois à six mois après que le chaudron a été obtenu de manière violente, son nouveau possesseur est attaqué par un adversaire aussi fort que lui, qui combat jusqu'à la mort. Cet ennemi peut prendre la forme d'un PNJ, d'un monstre unique ou même d'une nuée de créatures plus faibles. Les raisons qui le poussent à attaquer le personnage sont variables, mais toujours en rapport avec un crime ou une infraction (réel ou perçu comme tel) dont le PJ s'est rendu coupable. Si l'attaquant est vaincu, un deuxième se manifeste 2-5 moins plus tard. L'intervalle entre les agressions continue ensuite de décroître (1-3 mois, 1-2 mois, un mois, trois semaines, deux semaines, une semaine, six jours, cinq jours, etc.) jusqu'à ce que le personnage soit attaqué quotidiennement. Elles se poursuivent tant qu'il n'est pas mort ou n'a pas rendu le chaudron.

Le chaudron est conçu pour prodiguer de grandes quantités de nourriture à qui le lui demande, mais il n'obéit qu'aux créatures dont l'alignement est au moins partiellement neutre (N, NB, LN, CN ou NM). Si ce n'est pas le cas, il reste inerte.

Une fois par jour, pour peu que l'on connaisse le mot de commande approprié, le chaudron peut produire suffisamment de bœuf, de porc ou de mouton (cuits) pour nourrir 5-50 personnes. Il ne fournit jamais moins de cinq portions, ni plus que le nécessaire pour nourrir tous les gens présents. Il ne livre qu'une seule sorte de viande et ne fonctionne jamais plus d'une fois par jour. Ses mots de commande sont :

Mot de commande	Résultat
Déan Mairteoil	Plat de bœuf
Déan Caoireoil	Plat de mouton
Déan Muiceiol	Plat de porc



Si les aventuriers comprennent qu'ils se trouvent dans le bureau d'un mage, ils se mettront sans doute à chercher son livre de sorts. Dans ce cas, ils risquent fort de déchanter, car le Bolg Mór l'a trouvé avant eux et l'a échangé contre un sac de thé.

Un minuscule œilleton creusé dans chacune des portes secrètes permet d'inspecter le couloir ou l'antre du géant.

18. Quartiers du Bolg Mór. Si les personnages ont déjà rencontré le géant, la description des lieux devra être modifiée en conséquence.

Cette salle était autrefois le laboratoire du mage, mais le géant s'en sert désormais de quartiers d'habitation et de chambre à coucher. Au fil des ans, il a échangé la plupart des ustensiles de laboratoire contre diverses marchandises, la plus précieuse étant sa réserve de thé (voir 7).

La porte du nord-ouest est suffisamment large pour le laisser passer et lui permettre de monter à l'étage ou de sortir du complexe, ce qu'il fait souvent. Au nord-est se trouve une alcôve dans laquelle il s'est constitué un énorme trône fait d'un assemblage de portes, tables et autres meubles qu'il a démontés et rassemblés plus à son goût. le trône est situé sur une estrade naturelle, reliée au reste de la salle par une volée de marches.

Tout le tour de la pièce est décoré par des têtes tranchées montées sur des pieux. Les crânes empilés derrière le trône sont ceux des adversaires qui ont le mieux résisté au Bolg Mór (Drulen le mage occupe le haut de la pile).

Un lit géant occupe le coin sud-est. À moins que les personnages n'aient été extrêmement chanceux, ils n'ont que 5% de chances de trouver le Bolg Mór endormi à leur arrivée. S'ils l'ont rencontré au cours des 24 dernières heures, il est forcément éveillé.

Le long du mur ouest se trouvent quatre chaudrons identiques, parmi lesquels se trouve celui que les aventuriers recherchent (il s'agit du troisième en partant de la gauche). Seul un sort de *détection de la magie* permet de ne pas se tromper. Si les PJ n'ont pas accès à cet enchantement, ils ont sans doute intérêt à ramener les quatre chaudron à Dertol. Le géant les nettoie souvent, pour faire croire qu'il les utilise tous.

Les mots de commande du *chaudron d'abondance* sont inscrits sur un tube à parchemin en os glissé sous l'oreiller du géant. Le chaudron est détaillé dans l'encadré de la page précédente.

Les personnages devraient également être intéressés par le trésor amassé par le Bolg Mór au fil des ans. Il est rangé dans les coffres et caisses empilés au centre de la pièce.

Comme la plupart des habitants du Tiglas, le géant n'aime pas se servir de monnaie, même s'il a bien dû s'y mettre pour acheter son précieux thé. Depuis peu, il s'intéresse aux bijoux que portent les guerriers qu'il a rencontrés et accumule les métaux précieux pour se faire confectionner bagues, torques et autres bracelets à sa taille.

Si les PJ ont le temps de compter le trésor du Bolg Mór, ils découvrent qu'il y a là un total de 458 pp, 1.345 po, 3.521 pa, 3.000 pc et pour 2.500 po de bijoux.

Négocier avec le géant

Le Bolg Mór est rusé et préfère discuter avant de combattre, ce qui lui laisse le temps d'évaluer les points forts et les points faibles de ses adversaires. Il n'a pas envie de perdre le chaudron magique qui lui prodigue sa principale source de nourriture mais, si les personnages lui certifient qu'il recevra régulièrement de quoi manger et vivre dans le luxe (il aime son petit confort), il est possible qu'il accepte de le céder (10% de chances). Modifiez ce pourcentage de base en fonction des facteurs suivants :

❖ +20% si les PJ proposent une solution réglant le problème d'approvisionnement en nourriture;



❖ +10 % s'ils donnent pour au moins 500 po de bijoux au géant ;

❖ +20 % si le Bolg Mór n'a plus que 5 pv ou moins ;

❖ +50 % si les PJ lui promettent le titre de guerrier du Rí Luachra et tous les avantages qui s'ensuivent.

Si les personnages font cette proposition au Bolg Mór, le roi donne son accord dès qu'on lui remet le chaudron. Avoir un géant sous ses ordres ne peut qu'avoir un effet bénéfique sur son prestige et son prix d'honneur.

Le Bolg Mór ne combat que si les aventuriers se montrent agressifs. S'il a le choix, il préfère fuir et attendre son heure. Il connaît en effet les environs comme sa poche et l'embuscade est une arme de choix dans une région désolée où l'on ne peut compter recevoir d'aide avant deux ou trois jours minimum.

Et les personnages feraient bien de ne pas oublier la malédiction qui s'abat sur quiconque acquiert le chaudron par la force. En fait, celle-ci est on ne peut plus simple, puisqu'elle enseigne que la violence répond à la violence, et que celui qui a tué l'ancien propriétaire de l'objet risque fort de périr au combat, lui aussi (pour de plus amples détails, voir l'encadré consacré au chaudron, page 39). Depuis quelque temps, le Bolg Mór s'est aperçu que de plus en plus d'aventuriers s'intéressaient à son repaire, mais il n'a pas encore compris pourquoi. S'il parvient à défendre son bien contre ce groupe, nul doute qu'il finira par succomber au suivant ou à celui d'après…

Comme la malédiction est d'origine surnaturelle, il est extrêmement difficile de s'en débarrasser (peut-être faudrait-il, pour cela, faire appel à un druide de Dagda de niveau 11 ou plus).

Conclusion

Si les aventuriers rapportent le chaudron à Dertol (ou les quatre chaudrons), le Rí Luachra leur verse la somme convenue. S'ils se sont montré exceptionnellement vaillants (ou s'ils savent se mettre en valeur en contant leurs exploits), ils peuvent également se voir offrir une place de guerrier du roi. Même si Dertol désirait également les mots de commande, ils ne sont en rien nécessaires pour mener la mission à bien. Les aventuriers devraient recevoir un bonus global de 2.000 PX s'ils ont récupéré le chaudron (+1.500 PX s'ils y sont parvenus sans tuer le géant) et 500 PX de plus s'ils ont aussi les mots de commande.

Que les PJ ramènent le chaudron ou non, de nombreuses possibilités d'aventures s'offrent à vous. Ils peuvent être renvoyés au Poll Dubh Doracha pour récupérer divers objets du bureau du mage, à moins qu'ils ne fassent partie du groupe chargé d'aller livrer à manger au Bolg Mór. Il est également possible que Dertol leur parle des malheureux aventuriers dont ils ont aperçu les ossements à l'intérieur du complexe. Peut-être ces pauvres bougres possédaient-ils des objets méritant que l'on retourne les chercher.

Quoi qu'il en soit, les problèmes auxquels le Rí Luachra doit faire face ne peuvent être résolus sans le chaudron. S'il parvient à l'obtenir, ses guerriers accepteront de nouveau de le servir et la vie reprendra son cours normal en Tiglas. Du moins, jusqu'à ce que le roi revienne sur les termes de l'accord passé avec le Bolg Mór. Mais c'est une autre histoire…

Le dilemme du roi Oleg

"Le dilemme du roi Oleg" est une aventure pour AD&D® qui s'adresse à 4-6 personnages de niveau 2-4 (pour un total de 15 niveaux environ). Le groupe idéal mêlerait PJ d'alignement bon et neutre. Il serait également utile que l'un d'entre eux parle nain, bien que cela ne soit en rien obligatoire. L'aventure se déroule dans le royaume de Borr, mais vous pouvez librement l'adapter à votre monde en choisissant une région froide et montagneuse. Borr est situé très au nord, ce qui modifie sensiblement la durée de la journée, mais ce détail aussi peut être modifié à votre gré.

À l'attention des PJ

L'aventure commence dans la ville côtière de Valar, qui est également la modeste capitale du royaume de Borr. Les bâtiments sont presque tous en bois, même si la plupart d'entre eux se sont vu ajouter une couche de tourbe à leur mur extérieur pour les protéger du froid. Les personnages arrivent probablement à bord d'un navire marchand, car le royaume est presque inaccessible par la terre. Lisez le texte suivant à vos joueurs :

> Les trois dernières semaines ont été un véritable enfer. Vous avez signé à bord de ce navire dans l'espoir que cela vous permettrait de partir à l'aventure, mais vous n'avez pas tardé à déchanter. Le voyage a été long, ennuyeux à mourir et pas rémunérateur pour un sou. Comme si cela ne suffisait pas, vous êtes partis plein nord et les jours n'ont cessé de rallonger, tandis que la température tombait en chute libre.
>
> Vous voilà enfin de retour à terre… mais quelle terre ! Un volcan en pleine activité attire votre regard vers l'est alors que le bateau pénètre dans la petite crique abritée au fond de laquelle est nichée la ville de Valar. Au nord, de hautes montagnes couvertes de neige s'étendent aussi loin que porte le regard. Le royaume de Borr est manifestement un pays plein de contradictions, mais cela ne l'empêche pas de posséder un certain charme.
>
> Une fois votre navire à quai, les ouvriers se dépêchent de décharger la cargaison. Pressés de vous étirer les jambes, vous descendez pour vous mêler à la population locale. Mais vous vous apercevez bien vite que votre arrivée a provoqué une excitation pour le moins étrange. Une petite foule se rassemble autour de vous, et même si tous les gens présents ont l'air heureux de vous voir, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir une légère crainte en voyant un messager partir au pas de course vers le centre ville.

Il devient vite évident que les habitants de Valar prennent les personnages pour des mercenaires. On leur demande quels exploits ils ont accomplis, quelles créatures ils ont occises, et ainsi de suite. S'ils le souhaitent, les PJ peuvent déformer la vérité pour mieux se mettre en valeur, et chacun de leurs faits d'armes est salué par un concert de murmures et d'exclamations.

Le messager revient au bout de quelques minutes, pour dire aux PJ que le roi de Borr, Oleg l'Inébranlable, leur souhaite la



bienvenue sur ses terres. Il les prie également de bien vouloir venir au château, car il souhaite s'entretenir avec eux d'un sujet qui lui tient à cœur. Compte tenu de l'inactivité qu'ils ont connue au cours des trois dernières semaines, les personnages devraient s'empresser d'accepter. S'ils le font, le messager les conduit sans perdre de temps à l'unique bâtiment en pierre de Valar.

> En pénétrant dans le château du roi Oleg, vous êtes surpris par la simplicité du mobilier et de la décoration. Le souverain de Borr semble doté d'un grand sens pratique, car vous ne voyez ni trophées de guerre ni tapisseries sur les murs de pierre. Les lanternes exceptées, seules quelques fourrures et bannières toutes simples viennent rompre l'austérité du lieu.
>
> Le roi est en grande conversation avec plusieurs conseillers lorsque vous arrivez. Il se lève aussitôt et vient vers vous. C'est un homme musclé, qui vous serre la main sans mot dire mais vous inspecte de pied en cap, comme pour mieux vous jauger. L'inspection terminée, il adresse un petit signe de tête à ses conseillers et se fend d'un large sourire.
>
> "Bienvenue, mes chers amis. Bienvenue à nos braves aventuriers. Si vous voulez bien vous joindre à moi pour dîner et m'entendre, je vais vous expliquer en quoi vous pouvez m'aider."

Si les personnages acceptent, le roi congédie ses conseillers et raconte son histoire.

C'est Oleg lui-même qui a peuplé son royaume, en arrivant à la tête de quelques navires chargés de colons. Les premiers temps ont été durs mais, à force d'efforts et de détermination, les choses sont en train de s'arranger. Ancien aventurier, Oleg reste imposant bien qu'ayant passé le cap de la quarantaine. C'est un monarque qui est très proche de son peuple et qui souffre avec lui.

Bien qu'étant un roi fort, Oleg a une terrible faiblesse : il a trop tendance à faire confiance à ceux qui l'entourent, comme les PJ s'en apercevront bien vite à leur corps défendant.

L'année écoulée n'a pas été bonne pour Oleg. Le volcan situé à l'est de Valar est source de nombreuses inquiétudes, la récolte n'a pas été suffisamment bonne pour l'exportation, un de ses fils souffre d'une crise d'eczéma aussi gênante que défigurante, et la "divinité" locale, une cryohydre du nom de Vermixafélix, en a assez de manger du kobold et a refusé celui qui avait été sacrifié en son honneur.

Tous ces problèmes sont certes préoccupants, mais ce sont les gnolls qui inquiètent le plus Oleg. Borr est un jeune royaume, principalement peuplé de colons n'ayant que peu, ou pas, d'expérience du combat. De plus, ses richesses ne sont pas suffisamment importantes pour lui permettre de se constituer une armée. Au cours des derniers moins, d'importantes bandes de gnolls s'en sont pris aux fermes isolées, et le roi craint que ce ne soit qu'une question de temps avant que la capitale ne soit à son tour prise d'assaut. Il n'a qu'un seul espoir : signer un traité avec les nains qui résident dans les montagnes du nord.

Trois groupes d'émissaires ont été envoyés vers eux. Les deux premiers ont disparu sans laisser la moindre trace, et l'on a retrouvé la tête des membres du troisième groupe à l'extérieur de la porte principale de Valar, il y a deux semaines de cela. Oleg est convaincu que ses émissaires n'ont pas la moindre chance de traverser les rangs gnolls. Seuls des aventuriers aguerris (comme les PJ) peuvent accomplir un tel exploit.

Le roi demande aux personnages d'apporter aux nains son offre de traité. En échange d'une aide militaire (jusqu'au jour où Borr sera capable de se défendre seul), il offre aux nains le transit par sa ville s'ils souhaitent commercer par voie maritime, ainsi que des livraisons régulières de denrées de consommation courante (viande, poisson et céréales). Si les PJ mènent cette mission à bien, Oleg leur promet 250 po par personne, tout en leur permettant de conserver tout ce qu'ils pourront trouver en chemin, ainsi que les éventuels cadeaux que les nains pourront faire pour entériner la signature du traité.

Le roi équipe entièrement les personnages pour leur permettre de lutter contre le froid et leur adjoint les services d'un guide, Gunnar Petersen (décrit plus loin), ainsi que d'un traducteur si aucun ne parle nain. Si les PJ hésitent encore, Oleg leur offre à tous une place d'officier dans son armée (quand elle existera) ou un petit titre de noblesse et quelques terres modestes. S'ils ne vous semblent pas motivés, n'hésitez pas à leur dire que leur navire ne repartira pas avant plusieurs jours, le temps que la cargaison soit totalement déchargée et que l'on effectue les quelques réparations mineures qui s'imposent. S'ils sont d'accord pour tenter la mission, Oleg leur garantit qu'il n'autorisera pas leur bateau à repartir tant qu'ils ne seront pas de retour. S'ils continuent de refuser malgré tout, le roi est déçu mais accepte leur décision.

Oleg l'Inébranlable, roi de Borr (guerrier humain de niveau 6) : CA 4; VD 12; G6; pv 39; TAC0 15 (sans modificateur); #AT 3/2 ou 1; Dég selon l'arme employée; AS spécialisé à l'épée bâtarde (+1 à l'attaque, +2 aux dégâts); For 15, Dex 12, Con 17, Int 14, Sag 11, Cha 15; TA M; NM 15; AL CB; *cotte de mailles +1*, *épée bâtarde +1*, hachette.

De la longueur des jours

Le détail qui suit est optionnel et peut être modifié à votre gré.

Borr est situé en bordure du Cercle Arctique, ce qui signifie que les journées sont extrêmement longues durant les mois d'été. Le soleil brille pendant 20 heures d'affilée, avec pour conséquence que les races nocturnes de la région ont dû s'adapter à ce rythme particulier et qu'elles se subissent plus les pénalités dont elles souffrent habituellement en plein soleil. Les gnolls de cette aventure combattent donc tout aussi bien de jour que de nuit.

À l'attention du MD

Le problème que posent les gnolls est plus complexe que ce que pense le roi Oleg. En effet, l'un des conseillers de ce dernier, Sterna Othmassun, s'est acoquiné avec Bjorn Harnotha, forgeron spécialisé dans la fabrication d'armes. Les deux hommes s'enrichissent en livrant des armes aux gnolls.

Ceux-ci ne sont en fait qu'une cinquantaine mais, grâce aux renseignements que Sterna leur prodigue, ils ont réussi à intercepter deux des trois groupes d'émissaires envoyés par le roi (ce qui est arrivé au troisième et dernier groupe est expliqué en **B**).

C'est Bjorn qui a eu l'idée de déposer la tête des émissaires devant la porte de Valar, pour faire peur à la population, certes, mais surtout parce que cela lui plaisait (c'est un individu particulièrement sanguinaire). Sterna et Bjorn ont beaucoup à perdre si jamais les nains passent un accord avec Oleg, et ils font donc tout leur possible pour faire échouer la mission des personnages.



Sterna Othmassun (prêtre humain de niveau 3) : CA 5 ; VD 6 ; P3 ; pv 14 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; For 11, Dex 13, Con 14, Int 13, Sag 15, Cha 11 ; TA M ; NM 15 ; AL LM ; PX 175 ; armure d'écailles, bouclier, masse de fantassin, *potion de grands soins, anneau de chaleur*.

Sorts (4/2) : 1[er] : *effroi, endurance du froid, injonction, sanctuaire* ; 2[ème] : *flammes, métal brûlant*.

La cupidité est l'un des mobiles de Sterna, mais ce n'est en rien le principal. En effet, le conseiller est un prêtre des "anciens" dieux, et il est convaincu (à tort) qu'Oleg désire promouvoir le culte de nouvelles divinités maintenant que son peuple s'est installé dans une autre contrée. Il a l'intention de forcer Oleg à abdiquer, puis de ramener son peuple dans sa terre natale. Il est très content de s'être trouvé Bjorn, car ce dernier est on ne peut plus satisfait de faire le sale travail.

Bjorn Harnotha (guerrier humain de niveau 4) : CA 4 ; VD 9 (24 grâce à ses *raquettes de rapidité*) ; G4 ; pv 24 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; For 14, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 9 ; TA M ; NM 15 ; AL NM ; PX 270 ; cotte de mailles, bouclier, *épieu +1*, dague, arc court, 12 flèches, *raquettes de rapidité*, 20 po.

Les raquettes de Bjorn (d'une valeur de 500 po) lui permettent de se déplacer à très grande vitesse sur les étendues de neige plane (VD 24). Il s'en sert pour contacter ses alliés gnolls, ce qui réduit d'autant son temps d'absence de Valar (et donc, les risques d'être découvert).

Sa motivation pourrait se résumer en une phrase : "Tous pour un, du moment que celui-ci n'est autre que moi." N'aimant pas avoir à travailler, il a sauté sur l'occasion qui lui était offerte de s'enrichir sans effort. Il tolère ses alliés gnolls, mais considère qu'ils sont tous sacrifiables. Par contre, si les humanoïdes commencent à devenir une menace, Bjorn est tout à fait prêt à remballer ses affaires et à aller s'installer ailleurs. Cela étant, il ne s'en ira pas sans combattre. Il sait manier son épieu mais préfère avoir l'avantage du nombre.

Le voyage commence

Si les personnages acceptent la mission qui leur a été proposée, ils peuvent partir quand ils le souhaitent en direction des montagnes. Il devrait leur falloir trois ou quatre jours pour atteindre la citadelle des nains, car ils n'ont d'autre choix que de se déplacer à pied, ce qui les empêche de parcourir plus de 20 à 25 kilomètres par jour. Ils peuvent décider de pousser plus avant en profitant de la longueur des journées, mais cela est déconseillé car les effets de la fatigue finiront vite par se faire sentir en cas de marche forcée (comme l'explique le Chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*). À partir du moment où ils atteignent les collines (voir carte page suivante), le terrain devient plus difficile à négocier encore. Dans ce cas, n'hésitez pas à leur infliger de lourdes pénalités s'ils poursuivent leur route sans s'accorder suffisamment de repos.

Oleg fournit aux PJ tout l'équipement dont ils peuvent avoir besoin, ce qui inclut sacs de couchage, raquettes et tentes. Leur guide, Gunnar Petersen, s'attache à bien leur décrire la route qu'il souhaite emprunter, pour que les aventuriers puissent tout de même accomplir leur mission au cas où quelque chose lui arriverait. Si aucun des PJ ne parle la langue des nains (ou si vous jugez qu'ils sont trop peu nombreux), ils bénéficient du renfort d'un autre PNJ, Ragnar Bronstedt.

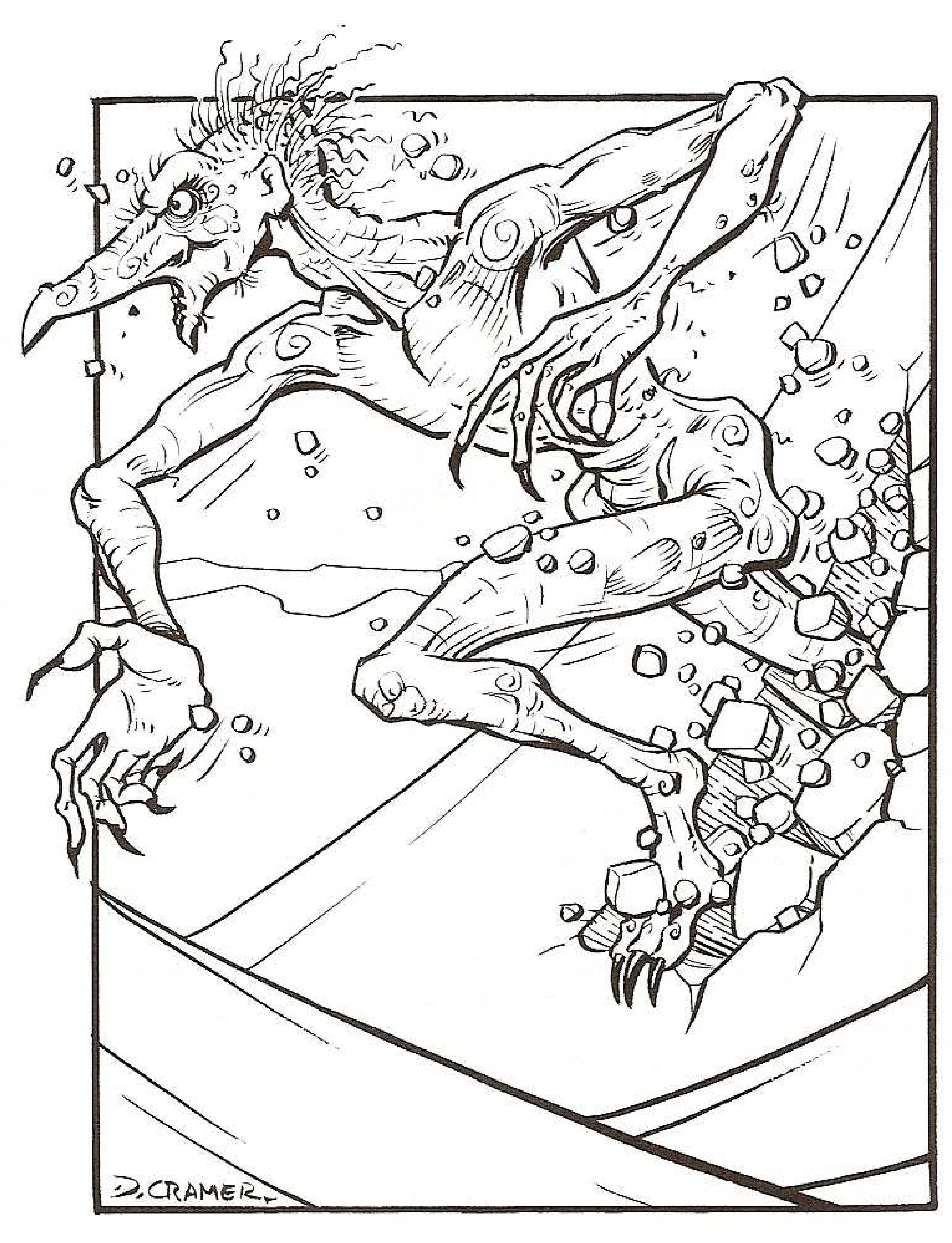
Gunnar Petersen (guerrier humain de niveau 1) : CA 6 ; VD 9 ; G1 ; pv 7 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; For 13, Dex 12, Con 12, Int 11, Sag 13, Cha 11 ; TA M ; NM 12 ; AL LN ; armure de peau, hache d'armes, dague, arc court composite, 12 flèches. Compétences diverses : allumage de feu, navigation, pistage, survie en milieu arctique.

Gunnar est arrivé à Valar avec les tout premiers pionniers. Il aime son pays d'adoption. Il a passé la majeure partie de sa première année à Borr à explorer les environs et les montagnes. Il sait où se trouve le royaume des nains, mais ne les a encore jamais rencontrés.

Gunnar est totalement loyal envers son roi. Il n'abandonne jamais le groupe, quelles que soient les circonstances, et il est même prêt à se battre (voire à mourir) à leur côté. Il connaît de nombreuses histoires, qu'il aime raconter autour du feu de camp (cela peut être une bonne occasion d'orienter les personnages vers d'autres aventures de votre choix).

Ragnar Bronstedt (guerrier humain de niveau 1) : CA 6 ; VD 9 ; G1 ; pv 6 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; For 14, Dex 11, Con 14, Int 13, Sag 9, Cha 11 ; TA M ; NM 11 ; AL LN ; armure de peau, épieu, 2 hachettes.

Ragnar a appris à parler la langue des nains dans son pays d'origine. C'est un grand cynique, dont l'humeur est souvent maussade. Cela étant, il prend grand plaisir à abattre les gnolls de loin (grâce à ses hachettes) lorsque l'opportunité se présente.





Carte de Borr

0 15 30
km

C
B
A
Valar

> Vous vous mettez en route à l'aube. Le roi et une foule importante vous accompagnent jusqu'à la porte nord de Valar pour vous souhaiter bonne chance. Vous êtes tous d'excellente humeur et suivez sans difficulté la rapide cadence imposée par Gunnar. La piste que vous suivez longe la rivière qui alimente Valar en eau potable. Pendant plusieurs kilomètres, vous croisez quelques fermes isolées, mais toutes ont disparu quand arrive le milieu de la matinée. Sans ralentir le pas, Gunnar vous explique que la forteresse des nains se trouve à la base d'un volcan situé au nord-est et que vous l'atteindrez dans trois jours si vous maintenez une bonne allure.

Trois rencontres ont été prévues en chemin. Si vous souhaitez en inclure davantage, vous pouvez éventuellement utiliser une table de monstres errants en milieu montagneux et/ou arctique. Nous ne vous recommandons toutefois pas cette pratique, car les trois rencontres détaillées devraient déjà poser des problèmes aux PJ, sans toutefois trop les affaiblir pour la fin de l'aventure.

A. Première attaque des gnolls. La première rencontre a lieu sept ou huit heures après que les aventuriers ont quitté Valar. Allumant un feu prévu à cet effet, Bjorn et Sterna ont appelé les gnolls pour leur faire part de la mission donnée aux PJ. Les humanoïdes ont donc décidé de les stopper avant qu'ils aillent trop loin. Mais sans doute ont-ils mal évalué la force des personnages, car ils ne sont que 10.

Alors que les PJ se dirigent en direction du nord-est (voir carte), les gnolls surgissent d'un petit bosquet qu'ils viennent de dépasser et se jettent sur eux. Les humanoïdes sont dirigés par un sous-chef à 3 DV; ils n'ont pas d'armes de jet. Ils luttent farouchement jusqu'à la mort de 7 d'entre eux, après quoi les survivants tentent de s'enfuir. Ils ne se laissent pas capturer et combattent jusqu'à la mort s'ils se retrouvent acculés. Si les PJ les fouillent, ils trouvent 10 pa par gnoll, plus un brassard en argent (10 po) sur le sous-chef.

Sous-chef gnoll : CA 5; VD 9; DV 3; pv 19; TAC0 17; #AT 1; Dég 1-8; TA G; Int basse (7); NM 12; AL CM; PX 65; *BM*; jaseran, bouclier, hache d'armes.

Gnolls (9) : CA 5; VD 9; DV 2; pv 16, 15, 14 (x3), 12 (x2), 11 (x2); TAC0 19; #AT 1; Dég 1-8 ou 2-8; TA G; Int basse (6); NM 12; AL CM; PX 35 chacun; *BM*; jaseran, bouclier, épée longue (pour 4 d'entre eux), hache d'armes (3), morgenstern (2).

Les armes des gnolls sont relativement neuves, bien faites et bien entretenues. Elles leur ont été fournies par Bjorn Harnotha, mais rien ne permet de le découvrir.

B. Le troll des neiges. Si les personnages ont campé la nuit du premier jour, ils devraient atteindre les premiers contreforts des montagnes le lendemain à midi. Suivant le lit d'un second cours d'eau, ils voient clairement la chaîne de sommets qu'ils atteindront d'ici un jour ou deux.

Le deuxième groupe d'émissaires envoyé par le roi Oleg est également arrivé jusqu'ici, mais il a été décimé par un troll des neiges vivant dans la vallée. Le monstre s'est tellement régalé des derniers humains de passage qu'il est très heureux d'en voir arriver d'autres. Il s'est creusé une grotte à flanc de colline et en a recouvert l'entrée de poudreuse. Il attend que les aventuriers passent devant lui et jaillit brusquement de la neige.

Il est nécessaire d'effectuer un jet de surprise lorsque le troll attaque, en prenant en compte les modificateurs suivants : chaque nain ou elfe du groupe lance 1d8 pour voir s'il remarque l'entrée de la caverne (sur un résultat de 1 ou de 2); les rôdeurs ont également leur chance (1-2 sur 1d6). Si quelqu'un détecte la grotte, le



groupe tout entier bénéficie d'un bonus de +2 au jet de surprise; dans le cas contraire, ce bonus se transforme en pénalité de -3.

Si les personnages viennent à bout du troll et fouillent son antre, ils y trouvent les restes des malheureux émissaires. Dans un coin de la caverne, ils peuvent récupérer 15 po et un sac à dos déchiré contenant deux potions (*clairaudience* et *soins*). Ils découvrent également quelques effets ayant appartenu aux émissaires, effets qu'ils devraient ramener aux familles des défunts.

Troll des neiges : CA 4; VD 9; DV 7; pv 31; TAC0 13; #AT 2 (griffes); Dég 3-10/3-10; AS peut attaquer deux ennemis différents en même temps, -3 au jet de surprise des adversaires; DS régénération (3 pv/round, 3 rounds après la première blessure), le froid ne lui inflige que des dégâts réduits de moitié (voire pas du tout s'il réussit son jet de sauvegarde); FS le feu lui inflige des dégâts doublés (ou normaux s'il réussit son jet de sauvegarde); TA G (2,40 m); Int basse (5); NM 14; AL CM; PX 1.400; *BM (troll, modifié).*

C. Fortin abandonné. Selon l'allure des personnages, ils devraient être profondément enfoncés dans les montagnes le troisième ou quatrième jour après leur départ de Valar. Le volcan qui abrite le royaume des nains (ceux-ci utilisent en effet la lave pour chauffer leurs forges) surplombe la vallée que remontent les PJ. Il apparaît et disparaît au gré des évolutions du sentier.

Alors que les aventuriers contournent un promontoire rocheux et voient l'ensemble de la vallée qui s'étale devant eux, ils entendent un cri. S'ils cherchent à savoir d'où il provient, ils s'aperçoivent qu'une importante bande de gnolls les suit. Les humanoïdes viennent visiblement de les repérer et font tout leur possible pour les rattraper.

Les gnolls se sont rendu compte que leur embuscade avait échoué (soit parce qu'un survivant est venu les prévenir, soit parce qu'ils n'ont vu revenir aucun de leurs congénères). Fou de rage, Bjorn Harnotha a contacté ses alliés et a décidé de régler le problème en personne. C'est lui qui est à la tête des gnolls qui traquent les aventuriers. Habitués à la montagne, les humanoïdes rattrapent les PJ en deux heures.

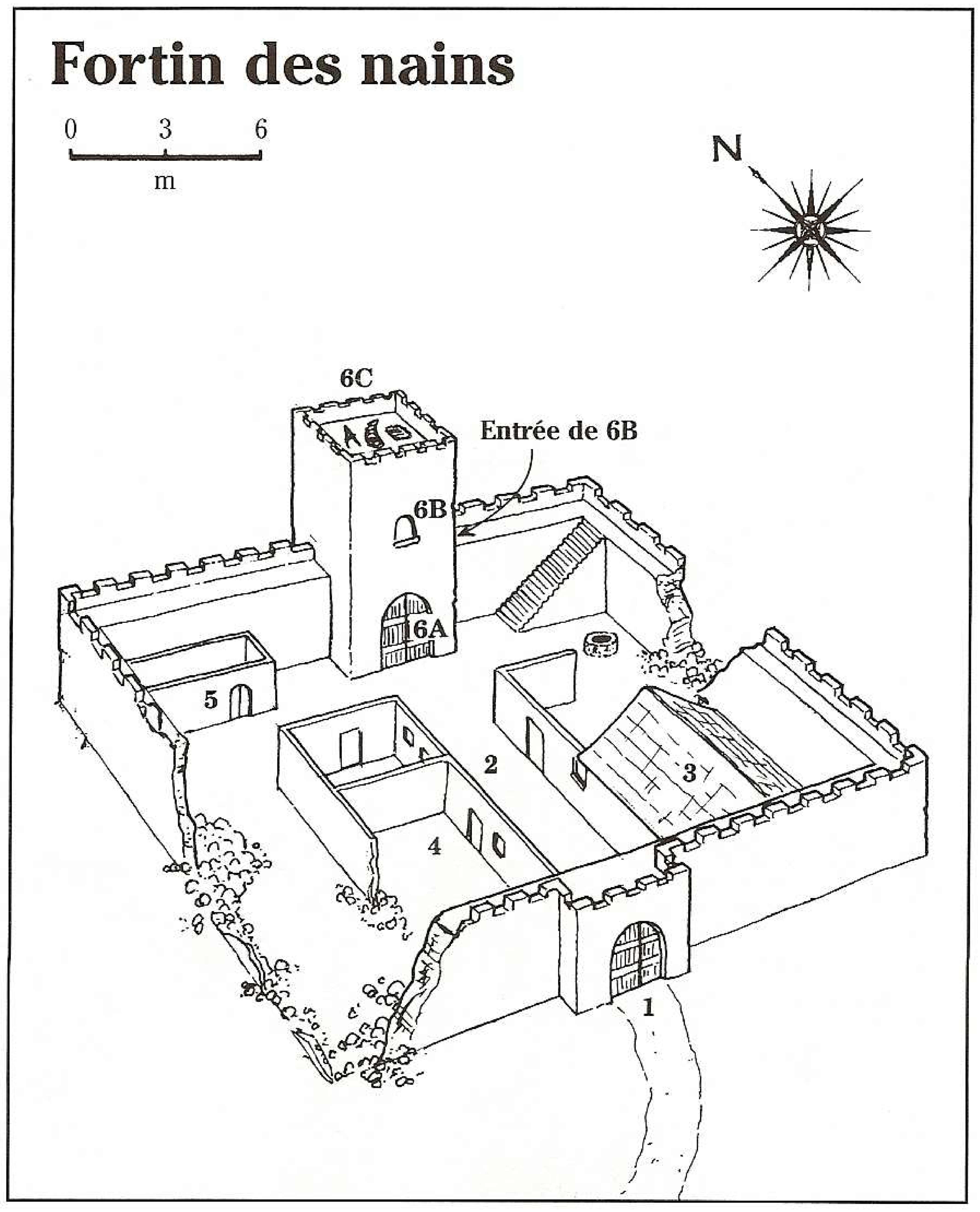
Si Gunnar Petersen est toujours vivant, il se rend compte que leur groupe sera vite rejoint. Il explique aux personnages qu'il connaît un fortin en ruine non loin. Si Gunnar a été tué, suggérez aux joueurs qu'ils trouveront peut-être une position plus aisément défendable en poursuivant leur route. S'ils choisissent cette option, ils finissent par repérer le fortin au loin.

Lorsque les personnages atteignent l'ancienne place-forte (qui a été construite par les nains), ils ont une heure pour se préparer avant l'arrivée de leurs poursuivants. Ils peuvent éventuellement essayer de les ralentir en déclenchant une avalanche ou en semant diverses embûches derrière eux. Il existe de nombreuses possibilités, aussi est-ce à vous qu'il revient d'évaluer l'efficacité de chacune. Mais les PJ doivent bien avoir conscience que le temps leur est compté et qu'ils seront rattrapés s'ils ralentissent trop. Même si leur piège réussit, il ne retarde les gnolls que d'une heure. Aucun plan, aussi rusé soit-il, ne peut leur permettre de décimer les humanoïdes à ce stade de l'aventure.

Il se peut également que les PJ décident d'ignorer le fortin (malgré son avantage stratégique) et tentent de distancer les gnolls, surtout si Gunnar n'est plus là pour leur faire prendre conscience de leur erreur. Dans ce cas, ils sont rattrapés une heure plus tard. Pour augmenter leurs chances de survie, vous pouvez décréter que les embûches qu'ils ont semées (s'ils l'ont fait) sont particulièrement efficaces ou qu'une patrouille de nains vient les secourir à point nommé (voir "L'assaut des gnolls," page 47).

Le fortin des nains

La place-forte est située au confluent de deux cours d'eau qui se combinent pour donner naissance à la rivière que les personnages ont suivie jusque-là. Conçue pour défendre la vallée, elle a été érigée lors d'un conflit précédent entre les gnolls et les nains (mais ces derniers ne l'ont pas oubliée).





1. Entrée et mur d'enceinte. Le fortin est de forme carrée. Son unique entrée se trouve au sud et il est doté d'une tour unique, qui se dresse au centre de sa muraille nord. Le mur d'enceinte protège trois bâtiments et une cour centrale. Toutes ces structures ont été bâties pour des nains, ce qui signifient que les portes ne sont hautes que de 1,65 mètre et que les personnages de grande taille doivent se baisser pour les négocier. Cela explique pourquoi les gnolls ne se sont jamais installés là; stupides comme ils sont, ils n'arrêteraient pas de se cogner la tête.

L'entrée est toujours fermée par une lourde porte, mais celle-ci n'est plus d'une grande utilité. En effet, le mur d'enceinte s'est éboulé en deux endroits, et ce sur plusieurs mètres de long (voir plan). Par contre, les murs restants sont solides, bien construits et hauts de 6 mètres. Les remparts sont hauts d'un petit mètre, tandis que le chemin de ronde est large de 1,50 mètre. Tous les murs et planchers du fortin sont en pierre.

2. Cour. La cour s'étend de l'entrée (**1**) à la tour (**6**). Dans le coin nord-est, un puits alimentait en eau les nains postés ici. L'eau est toujours potable, mais le seau permettant de la tirer a disparu.

3. Baraquements. Les nains étaient autrefois logés dans ce long bâtiment, qui a depuis été pillé à de nombreuses reprises. C'est le seul bâtiment auquel il reste encore une partie du toit de tuiles d'origine.

4. Réserves. Destinées à recevoir les provisions des nains, ces pièces sont désormais vides. Apparemment, celle du sud servait également de forge, comme l'attestent les briques noircies et les petits bouts de métal qu'il est encore possible de trouver par terre.

5. Bains. C'est ici que les nains venaient se laver et avaient installé leurs latrines. Le bâtiment est totalement vide.

6A. Tour, rez-de-chaussée. Une lourde porte à double battant s'ouvre sur une écurie et une réserve. Les nains ne montaient jamais à cheval, mais ils transportaient parfois leurs provisions à l'aide d'animaux de bât (lézards géants, etc.). L'écurie ne peut accueillir que deux animaux. La réserve n'est pas totalement vide et, si les personnages la fouillent, ils découvrent un récipient d'huile renversé. Ils peuvent recueillir suffisamment d'huile pour remplir quatre flasques ou pour l'étendre sur une zone de 3 m x 3 m.

Il est impossible d'accéder à l'étage supérieur par cette salle. Les aventuriers peuvent escalader le mur extérieur en réussissant un jet de grimper.

6B. Tour, premier étage. Cette pièce est munie d'une seule et unique porte, qui s'ouvre sur le chemin de ronde (à l'est). Elle est fermée à clé, mais peut être ouverte par le sort *ouverture* ou par un voleur réussissant son jet de crocheter des serrures (à +10%). Extrêmement solide, le battant ne peut être enfoncé que par un bélier (et encore résiste-t-il à 150 points de dégâts avant de céder). Découragez les personnages d'enfoncer la porte, car la tour semble être la seule partie défendable du fortin. Un PJ grimpant sur le toit accède à cette salle par une trappe, après quoi il peut



ouvrir la porte de l'intérieur (son mécanisme est tel qu'elle ne nécessite en effet aucune clé de ce côté).

La pièce contient deux lits, une petite commode, une table, deux tabourets et un petit poêle à bois situé dans le coin nord-ouest. Une échelle mène à la trappe et une petite fenêtre (qu'il est possible de verrouiller) donne sur la cour. La porte peut être fermée de l'intérieur (il est même possible de lui adjoindre une barre). Comme cela est indiqué plus haut, elle résiste longtemps avant de céder (voir "L'assaut des gnolls" pour de plus amples détails). Il n'y a rien d'intéressant dans la salle.

6C. Sommet de la tour. Situé à 12 mètres au-dessus du sol, le toit plat de la tour surplombe tout le fortin. La trappe, qui s'ouvre sans la moindre difficulté, révèle une échelle menant en **6B**. Dans le coin nord-ouest, un petit trou dans plancher permet à la fumée du poêle de **6B** de s'échapper. Les vestiges d'une large armature en bois et une impressionnante corne métallique sont éparpillés sur le toit.

La corne fait un bon mètre quatre-vingts de long et son extrémité est large d'une quarantaine de centimètres. L'armature avait autrefois pour but de la soutenir, mais elle a fini par succomber aux assauts de l'érosion. L'instrument s'orne de nombreuses décorations et des runes sont visibles autour de son extrémité. Si Ragnar est présent, si l'un des PJ parle la langue des nains ou s'ils ont accès au sort *compréhension des langages*, le message révélé est le suivant : *"En cas de danger ou d'invasion, de trois coups sonnerai l'alerte."* La corne n'est pas magique.

Même s'ils ne parviennent pas à traduire l'inscription, les personnages devraient comprendre quelle est la raison d'être de cet instrument. Durant la dernière guerre qui a opposé les nains aux gnomes, la corne servait à avertir la citadelle en cas d'attaque imminente. Si les aventuriers sonnent trois coups, un groupe de nains quitte immédiatement le volcan et se dirige vers le fortin à marche forcée, arrivant trois heures plus tard. Si les PJ se servent de l'instrument au hasard (c'est-à-dire en soufflant un nombre de coups différent de trois), les nains viennent tout de même voir ce qu'il en est, mais sans se presser (ils mettent alors 6-12 heures pour arriver). Enfin, si les aventuriers ne découvrent pas l'existence de la corne, ils n'ont aucun espoir de recevoir des renforts.

L'assaut des gnolls

La tactique employée par Bjorn Harnotha et ses gnolls dépend du nombre de coups de corne qu'ils entendent. Ils connaissent en effet le signal d'alerte et, s'ils pensent qu'il ne leur reste plus guère de temps, ils déclenchent un assaut massif. Il y a 25 gnolls au côté de Bjorn, dont Klegg (un chef à 4 DV) et deux sous-chefs à 3 DV. Les humanoïdes se divisent en deux groupes, 10 d'entre eux (dirigés par un sous-chef) attaquant par l'est, tandis que les autres envahissent le fortin par le sud.

Klegg est jeune, mais particulièrement fort. Il respecte Bjorn, qu'il sait aussi impitoyable que lui. Il sait combien il est important d'empêcher les humains de conclure un accord avec les nains, aussi poursuit-il l'assaut jusqu'à son dernier souffle (ou celui des PJ).

Si les aventuriers se sont installés dans la tour, les gnolls qui arrivent par l'est tentent d'enfoncer la porte tandis que les autres escaladent la tour à l'aide de grappins. Dans ce cas de figure, ils ne perdent pas de temps à construire un bélier, mais attaquent directement la porte à la hache d'armes.

Trois des gnolls du groupe principal ont également un arc court et ils se positionnent au sud-ouest de **4**. Bjorn a tout à perdre si les personnages s'en sortent en vie, aussi combat-il jusqu'à la mort. Les humanoïdes continuent de se battre tant qu'un de leurs chefs est là pour les guider. Par contre, si Bjorn et Klegg se font tuer, effectuez un test de moral pour les gnolls restants. S'ils le ratent, ils s'enfuient avant de voir arriver les nains. Dans le cas contraire, ils continuent de se battre jusqu'à être vaincus.

Si les aventuriers ne sonnent pas la corne (ou s'ils ne soufflent pas trois coups), Bjorn peut se permettre d'être plus circonspect. Il commence par demander aux personnages de se rendre, même s'il n'a aucune intention de les laisser partir en vie. Si les PJ refusent, il déploie ses troupes comme indiqué ci-dessus, mais les gnolls procèdent alors de manière bien plus prudente.

Ceux qui arrivent par le mur est perdent 4 tours à se confectionner un bélier grossier à partir des poutres du toit de **4**. Une fois cela fait, ils vont enfoncer la porte de **6B** tandis que leurs compagnons archers les couvrent. S'ils arrivent à enfoncer le battant (ce qui leur prend normalement 10 rounds), le groupe principal attaque à leur côté. Si la porte résiste, les gnolls restants et Bjorn escaladent la tour à l'aide de grappins, de manière à entrer par la trappe. Ils évitent toutefois de prendre des risques inutiles, conscients qu'ils sont que les nains ne sont pas prêts d'accourir pour aider les PJ.

Si Bjorn est capturé, il est possible de l'interroger, mais il n'implique pas son complice à moins d'être charmé. Quant aux gnolls, ils n'ont jamais rencontré Sterna et ne sont pas conscients de son existence.

Klegg (chef gnoll) : CA 3 ; VD 9 ; DV 4 ; pv 27 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; TA G ; Int moyenne (8) ; NM 14 ; AL CM ; PX 65 ; *BM* ; armure à bandes, bouclier, morgenstern, bourse contenant 5 po, brassard en argent (valeur 25 po).

Sous-chefs gnolls (2) : CA 5 ; VD 9 ; DV 3 ; pv 20, 19 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; TA G ; Int basse (7) ; NM 12 ; AL CM ; PX 65 ; *BM* ; jaseran, bouclier, hache d'armes, épée longue, bourse contenant 25 pa, brassard en argent (valeur 10 po).

Gnolls (9) : CA 5 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 16 (x5), 14 (x4), 12 (x4), 11 (x3), 10 (x3), 9 (x3) ; TAC0 19 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1-8, 2-8 ou 1-6 ; TA G ; Int basse (6) ; NM 12 ; AL CM ; PX 35 chacun ; *BM* ; jaseran, bouclier, épée longue (pour 8 d'entre eux), hache d'armes (6), guisarme (3), morgenstern (2), arc court (3), bourse contenant 10 pa.

Quel que soit le nombre de fois que les personnages soufflent dans la corne, la bataille devrait être achevée bien avant l'arrivée des nains. Mais l'instrument est important, dans le sens qu'il force Bjorn à attaquer de manière inconsidérée si les PJ soufflent les trois coups. Si les personnages planifient bien leur défense, ils devraient avoir de bonnes chances de survie. S'ils vous paraissent en grande difficulté, vous pouvez leur rappeler combien le moral des gnolls est normalement atteint quand leur chef est abattu, à moins que vous ne préfériez faire intervenir une petite patrouille de nains (forte de cinq soldats maximum) qui évoluait à proximité et qui aurait entendu le signal d'alerte. Dans ce cas, utilisez les caractéristiques suivantes pour les nains :

Dulanin Durheaume (chef de patrouille) : CA 4 ; VD 6 ; G4 ; pv 23 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; DS infravision, +3 aux jets de sauvegarde contre le poison et la magie ; For 15, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 15 ; TA P ; NM 14 ; AL LB ; *cotte de mailles +1*, *hache d'armes +2*, épée courte, raquettes, 3 *potions de soins*.



Dulanin est un vétéran qui hait farouchement les gnolls. Il est on ne peut plus heureux de venir en aide à des PJ qui ont déjà porté plusieurs coups à ses ennemis jurés.

Nains (4) : CA 4 ; VD 6 ; G3 (x1), G2 (x3) ; pv 19, 14, 12 (x2) ; TAC0 18 (x1), 19 (x3) ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; DS infravision, +2 aux jets de sauvegarde contre le poison et la magie ; TA P ; Int moyenne (10 ; NM 14 ; AL LB ; cotte de mailles, bouclier, dague, pique (pour l'un d'entre eux), hache d'armes (3), raquettes.

Conclusion

Si les personnages survivent à l'assaut, mener la mission à son terme ne devrait guère leur poser de problèmes. Pour peu qu'ils aient soufflé dans la corne, les nains finissent par arriver au fortin. Si les PJ n'ont pas eu besoin de l'aide de la patrouille, reprenez ses caractéristiques et ajoutez-y 5 guerriers de niveau 1 pour représenter l'unité dépêchée par la citadelle. Les nains aident les aventuriers et pansent leurs blessures si nécessaire. Si l'un des PJ parle leur langue ou si Ragnar est toujours vivant, il est possible de leur faire sans attendre la proposition du roi Oleg.

Si les PJ n'ont pas soufflé dans la corne, il leur faut poursuivre leur voyage jusqu'à la citadelle des nains pour entrer en contact avec eux. Cela leur prend 6 heures, mais ils ne devraient pas connaître d'autres incidents en chemin.

Quoi qu'il en soit, les nains acceptent l'offrent d'Oleg. Comme leurs frères, ils n'aiment guère les voyages maritimes, aussi la proposition qui leur est faite est-elle un excellent moyen d'augmenter leurs revenus d'origine commerciale. S'ils n'ont pas essayé de contacter les colons plus tôt, c'est qu'ils ignoraient comment ces derniers réagiraient. Ils sont donc heureusement surpris par l'offre de traité qui leur est faite, et se montrent des alliés on ne peut plus fidèles. Si aucun des PJ ne parle la langue des nains, amusez-vous en les regardant essayer de communiquer avec des nains qui ne comprennent pas un traître mot de ce qu'ils disent.

Chaque PJ devrait recevoir un bonus de 500 PX pour avoir accompli la mission. Si certains joueurs ont particulièrement bien interprété leur personnage, vous pouvez les récompenser en leur octroyant un bonus supplémentaire (250 PX maximum).

Pour montrer leur bonne volonté, les nains offrent une arme à chaque aventurier (ils la lui laissent choisir). Bien que non magiques, ces armes ont été forgées par des maîtres-artisans et valent une fois et demie le prix normal. De plus, elles s'ornent de runes qui identifient leur porteur comme un ami des nains (avec comme conséquence qu'un nain non maléfique rencontré par les PJ se montrera toujours d'emblée amical avec eux).

Une fois les nains contactés et l'offre du roi acceptée, l'aventure est terminée. Les personnages sont escortés par les nains jusqu'aux contreforts des montagnes, après quoi ils devraient pouvoir rallier Valar sans danger. Par la suite, les PJ peuvent être de nouveau contactés pour convaincre les nains de leur honnêteté et de leur bravoure (surtout s'il y a eu des difficultés de communication lors du premier contact) ou pour éliminer une bonne fois pour toutes le péril que cause la présence des gnolls. Enfin, il y a de fortes chances pour que personne ne se doute de la traîtrise de Sterna Othmassun, mais ce dernier cherchera vraisemblablement à se venger. Le royaume de Borr recèle encore de nombreux secrets et il faudra bien des aventures pour tous les explorer.

Rencontre à Bois-Sauvage

"Rencontre à Bois-Sauvage" est insérable dans n'importe quel scénario pour AD&D®, mais vous pouvez également en faire une aventure à part entière. Elle se déroule dans un endroit isolé (de préférence une forêt sauvage mais par où transitent de nombreux voyageurs) et s'adresse à un groupe de 4-7 personnages de niveau 2-4 (pour un total de 17 niveaux environ).

Dans l'idéal, les PJ devraient juste avoir achevé une mission qu'ils ont conclue avec brio. La succession d'événements que leur prépare cette courte aventure devrait leur rappeler que tout ne se déroule pas toujours comme on le souhaiterait. Le scénario est en fait une embuscade complexe, mise au point par des monstres que peu de gens penseraient capables de collaborer entre eux.

Introduction

Tchinpot et Tuggut sont deux cyclopéens qui étaient pour le moins malmenés par leurs congénères. Quant ils en ont eu assez d'être la cible de ce que les cyclopéens appellent "humour", ils ont décidé de partir à l'aventure.

Pour le moment, on peut dire qu'ils n'ont guère connu de succès. Lors d'un raid récent, Tuggut s'est surpassé à la fronde et c'est Tchinpot qui a encaissé le projectile prévu pour le fermier que les deux compères tentaient de dévaliser. Quand ils sont revenus à leur repaire, ils ne comptaient plus leurs bleus et leurs brûlures. C'est à ce moment qu'ils sont tombés d'accord pour ne plus attaquer les gens chez eux.

Et puis, un jour, par accident (il n'aurait jamais pu y parvenir s'il avait essayé), Tchinpot a attrapé un boggle, et les deux cyclopéens ont décidé de le manger. Le problème, c'est que le boggle était difforme et qu'il leur était impossible de le partager en deux parts égales. De plus, leur "dîner" prétendait être un aventurier expérimenté, qui leur rendrait la vie bien plus facile s'ils consentaient à le libérer.

C'est ainsi que les deux cyclopéens et le boggle ont décidé de s'associer pour monter leur petite affaire et détrousser les voyageurs de passage. Tchinpot et Tuggut sont très impressionnés par l'efficacité que Nik-Nik (le boggle) montre à faire les poches des gens. En fait, ils s'amusent même beaucoup, désormais, à voir la main désincarnée de leur complice apparaître près des affaires de leurs victimes. Pour que Nik-Nik puisse se servir au mieux de son pouvoir de *porte dimensionnelle* (détaillé plus loin), les cyclopéens ont installé des branches croisées un peu partout le long du chemin où les trois comparses commettent leurs méfaits.

Le temps a passé et les trois brigands se sont rempli les poches. Quand la nourriture se faisait rare, le boggle chassait en plongeant la main dans les terriers des environs. Il est désormais si utile aux cyclopéens que ces derniers le considèrent aujourd'hui comme leur serviteur (ce qui est un immense compliment pour une créature qui n'est pas de leur race).

Au fur et à mesure que la réputation des bandits de grand chemin augmentait, d'autres individus sont venus voir s'ils ne pouvaient pas se joindre à leur bande. Du coup, les brigands sont aujourd'hui huit, pour avoir accepté dans leurs rangs un prestelet du nom de Zazzafizzlezizzle et quatre épineux extrêmement peu communicatifs.



Le prestelet n'a pas tardé à améliorer encore les plans conçus par le boggle et à prévoir diverses échappatoires au cas où les choses se passeraient mal (les autres n'y avaient jamais pensé, habitués qu'ils étaient à toujours avoir le dessus sur leurs victimes).

Quant aux épineux, ils ne jouent guère de rôle particulier. Ils ont droit à leur part de trésor, au même titre que les autres membres de la bande, mais semblent plus intéressés par la possibilité de tuer tous les elfes de passage que par le fait de s'enrichir.

Bois-Sauvage

Les personnages doivent traverser cette région, qui est le terrain de chasse des brigands. Peut-être arrivent-ils à Bois-Sauvage après s'être égarés. Quoi qu'il en soit, il est souhaitable qu'ils possèdent de nombreux trésors monétaires ou objets magiques, afin que Nik-Nik puisse les dévaliser peu à peu, au fur et à mesure qu'ils progressent en forêt. La manière de faire du boggle est décrite en détail dans l'encadré qui lui est consacré.

Il n'est pas nécessaire que l'aventure s'achève par un combat mais, si les circonstances l'exigent (par exemple, si Nik-Nik se fait prendre par les aventuriers), la tactique planifiée par le prestelet est détaillée par la suite (dans "L'embuscade").

Si vous voulez vraiment vous amuser, arrangez-vous pour que les PJ passent au moins une période de repos de plusieurs heures (une nuit, de préférence) dans la zone représentée sur le plan. Peu avant l'embuscade, ils rencontrent un voyageur du nom de Grikloon. Lisez la description suivante aux joueurs avant que le groupe entre sur le plan :

> Cela fait désormais plusieurs heures que vous progressez en forêt. Droit devant, un homme est assis sur un petit monticule, le menton posé sur les mains. Perdu dans ses pensées, il ne vous a pas du tout entendu approcher. Il s'étire et bâille à se décrocher la mâchoire, révélant du même coup de grands crocs jaunis. Votre attention est logiquement attirée par ses pattes poilues, qui vous apparaissent lorsqu'il se lève… et qui s'achèvent par des sabots fourchus. La créature se gratte le front, ce qui vous permet de remarquer que deux petites cornes poussent sous ses cheveux, puis étudie consciencieusement ses griffes.

Si les personnages pensent qu'ils sont en présence d'un satyre, ils doivent se dire que c'est sans doute le satyre le plus sale qu'ils aient jamais vu. En effet, l'individu qu'ils ont sous les yeux porte une veste en toile sertie de perles multicolores, ainsi qu'un gilet en cuir orné, dans le dos, d'un motif triangulaire réalisé à partir de têtes de clous. Son accoutrement est sale, malodorant et aurait bien besoin d'être reprisé.

Grikloon est en réalité un forlarren. Il s'est égaré, même si cela ne le perturbe guère. Il est persuadé, et à juste titre, que quelqu'un finira bien par apparaître sur le sentier. Les divers croisements qui sont proposés plus avant ne lui disent rien qui vaille, aussi a-t-il préféré attendre que quelqu'un lui indique son chemin. Mais l'attente se prolonge depuis trois jours et il commence à s'ennuyer ferme. Si les personnages s'approchent de lui, il les accueille avec amabilité. Il souhaite juste que les nouveaux venus l'aident à sortir des bois. Il est d'excellente humeur et n'attaque pas les aventuriers à vue, même s'ils remarquent qu'il a du mal à contrôler sa main gauche, dont les griffes se referment convulsivement de temps à autre. Chaque fois qu'elle se lève de façon un peu trop menaçante, Grikloon lui donne une tape, ce qui la calme pour un temps.

Grikloon se fait une joie de poursuivre sa route avec les PJ. Il parle beaucoup (du moins, pour un forlarren), connaît trois des sept jours de la semaine, sait compter jusqu'à dix (en théorie ; en pratique, il n'y arrive que dans 10 % des cas) et a 90 % de chances de trouver des oisillons quand il a un petit creux. Si les personnages sont attaqués par les brigands, il se bat joyeusement à leur côté jusqu'à ce qu'il subisse sa première blessure. Après cela, et sans se départir de sa bonne humeur, il se sert de son pouvoir de *métal brûlant* contre les PJ, en les accusant de l'avoir attiré dans un piège.

Nés de l'union d'un baatezu et d'une nymphe, les forlarren sont particulièrement lunatiques, mais Grikloon l'est plus encore que la moyenne. Si le personnage qu'il attaque est tué ou tombe en dessous de 0 pv, il se retourne de nouveau contre les brigands. Mais il suffit qu'il reçoive une nouvelle blessure pour sauter sur le plus proche PJ. Il continue de la sorte jusqu'à ce qu'il tombe à 6 pv ou moins, après quoi il tente de s'enfuir dans les bois.

Grikloon ne connaît pas Bois-Sauvage et ignore comment en sortir. Si on lui tend de la nourriture, il l'accepte, et ce, même si elle est immangeable. Par contre, il refuse tout trésor. Il ne boit que de l'eau, aussi les aventuriers ont-il peu de chances de parvenir à





Le boggle

Un boggle peut utiliser son pouvoir de *porte dimensionnelle* à volonté, du moment qu'il possède une armature par laquelle il peut passer. L'armature en question peut être un encadrement de porte, un minimum de trois branches formant une figure close ou même les jambes d'un personnage (le sol constituant le troisième côté). Le monstre ne peut se servir de cette faculté que si une autre armature est présente dans un rayon de 30 mètres. Le boggle est conscient de l'endroit où se trouvent toutes les armatures possibles dans le rayon indiqué.

Il peut passer tout ou partie de son corps dans l'armature de départ. Ainsi, ses mains (et ses mains seulement) peuvent apparaître à une dizaine de mètres de lui pour frapper quelqu'un dans le dos. Comme il se déplace toujours par le biais d'armatures existantes, il ne risque jamais d'apparaître dans un objet solide (contrairement à un magicien utilisant le sort *porte dimensionnelle*) ni de se retrouver bloqué dans le Plan Astral. Il ne souffre pas non plus du moindre temps de désorientation à l'arrivée.

Ce pouvoir lui permet également de déplacer objets et créatures, mais uniquement s'il est en contact permanent avec eux (il lui est ainsi impossible de "téléporter" quelqu'un en le poussant par une armature ; par contre, il peut emporter sa victime, si l'armature de départ et celle d'arrivée sont suffisamment larges).

Un boggle pèse une quarantaine de kilos et sa force lui permet de transporter 10 kg supplémentaires. Il peut aussi tirer une victime ne pesant pas plus lourd que lui et la déséquilibrer, à condition qu'il la prenne par surprise et qu'elle rate un test de Dextérité (si le PJ dort, on considère que le test est automatiquement raté).

Si l'individu réussit son test de Dextérité, il peut se libérer de l'étreinte du boggle en réussissant un jet de barreaux et herses (de toute façon, le boggle le lâche aussitôt dans 80 % des cas si son attaque surprise échoue).

Quiconque est, ne serait-ce que partiellement, tiré par une *porte dimensionnelle* de boggle doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification, sous peine d'être étourdi pendant 3 rounds, laps de temps que la créature met à profit en lui faisant les poches, en le frappant ou en allant se chercher un nouvel adversaire. Néanmoins, le personnage reprend automatiquement ses esprits le round suivant en cas de blessure, aussi le boggle préfère-t-il le fouiller plutôt que de l'attaquer. L'unique exception à cette règle concerne les individus ayant infligé des dégâts au boggle. Dans ce cas, le monstre a 50 % de chances d'essayer de se venger en mordant ou en griffant son ennemi. Si la victime étourdie est entourée de plusieurs boggles, chacun d'eux peut attaquer à sa guise pendant 1 round.

Un boggle particulièrement malicieux peut utiliser sa faculté de *porte dimensionnelle* pour transporter des objets ou créatures dangereux (et renverser une boîte pleine de scorpions venimeux à côté de ses victimes, par exemple).

Il peut également choisir de laisser sa victime piégée entre deux armatures (le PJ se retrouvera ainsi, par exemple, avec les jambes d'un côté, et la tête et le torse de l'autre, à plusieurs mètres de distance !). Dans ce cas, le personnage est piégé jusqu'à ce qu'on le libère à l'aide du sort *dissipation de la magie* (lorsque cela se produit, le PJ est automatiquement éjecté par une des portes, déterminée au hasard, et il lui faut alors réussir son jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas être étourdi pendant 3 rounds). Si l'une des armatures est détruites alors que l'aventurier est coincé, ce dernier est éjecté par l'autre (les chances d'être étourdi étant les mêmes que d'habitude). Dans les cas où les deux armatures sont détruites en même temps, le personnage se retrouve dans le Plan Astral.

À moins qu'un PJ coincé ne bloque totalement les armatures entre lesquelles il est pris, le boggle peut continuer de les utiliser comme si de rien n'était. Pour peu qu'il ait une arme en main, le personnage peut même essayer de frapper le monstre au passage s'il n'est pas surpris.

Un PJ restant longtemps coincé entre deux armatures a 10 % de chances par jour d'attirer l'attention d'un habitant du Plan Astral, qui a alors 70 % de chances d'attaquer les parties du corps de l'individu qu'il voit de chez lui. Pour les boggles, le transfert se fait instantanément, aussi les habitants du Plan Astral ne présentent-ils pas le moindre danger pour eux.

l'empoisonner (ou à l'utiliser comme sujet à son escient pour les potions dont ils ignorent les effets). Si on l'attaque, il se défend à coups de griffes.

Grikloon (forlarren) : CA 2 ; VD 9 ; DV 3 ; pv 12 ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 1-4/1-4 ; AS *métal brûlant* (comme le sort du même nom) 1 fois/jour ; TA M (1,35 m) ; Int basse (7) ; NM 9 ; AL NM ; PX 120 ; *FF*.

La clairière

Les personnages doivent rester dans le secteur représenté sur le plan en raison de la densité des fourrés avoisinants. À moins de connaître les sorts qui leur permettraient de franchir rapidement de telles barrières naturelles (*passe-plantes*, *vol*, etc.), il leur faut se tailler un chemin à l'aide de leurs armes, ce qui laisse aux monstres de nombreuses opportunités de les attaquer.

La description qui suit part du principe que les aventuriers arrivent par l'ouest. S'il en est autrement, modifiez tout simplement l'orientation du plan.

1. Sentier. Sur les côtés, les broussailles se font moins denses et les personnages débouchent dans une clairière parsemée de rochers et de quelques rares arbres. Par endroits, les fourrés se rejoignent dans les airs, formant des arches végétales au-dessus de la tête des PJ.

Tchinpot et Tuggut ont partiellement désherbé les environs pour les rendre plus accueillants (leur but étant d'inciter les voyageurs à s'y arrêter). Mais la terre n'est pas bonne et très peu d'arbres poussent par ici.

Les rochers étaient déjà là avant que les cyclopéens s'improvisent paysagistes, mais nains et gnomes peuvent se rendre compte qu'ils proviennent d'une autre région (ils ont été déposés là par un glacier, qui a depuis grandement reculé). Certains ont été recouverts d'huile de boggle, ce qui les rend extrêmement glissants. Chaque fois qu'un personnage marche sur un rocher, il a 35 % de chances de poser le pied sur l'huile. S'il rate un test de Dextérité, il perd aussitôt l'équilibre et subit 1-3 points de dégâts.

2. Arche végétale. Les cyclopéens ont encouragé les ronces à se rejoindre au-dessus du sentier afin de créer des armatures par lesquelles le boggle peut utiliser son pouvoir de *porte dimensionnelle*



(ils l'ont également fait en d'autres endroits, comme indiqué sur le plan). C'est Zazzafizzlezizzle qui a suggéré de procéder de la sorte, car les armatures toutes simples qu'utilisaient jusque-là les brigands risquaient d'éveiller les soupçons de leurs victimes (il s'agissait en effet de bouts de bois attachés par des ficelles). Les personnages peuvent écarter les ronces sans risquer de se piquer.

Le boggle peut s'étirer démesurément et atteindre une longueur totale de 1,80 mètre, ce qui lui permet de se saisir de tous les objets que les personnages pourraient laisser traîner à proximité de l'une de ces armatures végétales.

3. Cachette du prestelet. Zazzafizzlezizzle se cache dans ces buissons quand les personnages arrivent. Il ne se montre pas, sauf si Nik-Nik donne l'alerte.

Le prestelet préfère que tout se passe bien car, si les voyageurs venaient à mourir dans la région, les autorités risqueraient d'envoyer des troupes éliminer les brigands une fois pour toutes. Jusqu'à aujourd'hui, les individus de passage ont juste perdu quelques bijoux et objets magiques, et les comparses n'ont dû fuir qu'une seule et unique fois face à une résistance acharnée. Leur trésor est caché au fond de leur repaire, qui se trouve au cœur des bois. Le prestelet a décidé qu'il valait bien mieux garder les objets magiques pour défendre le repaire plutôt que de les utiliser lors des embuscades.

Zazzafizzlezizzle est le cerveau de la bande. Il est assez malin pour laisser les deux cyclopéens croire que ce sont eux qui donnent les ordres, mais le boggle et les épineux ont bien compris qui était le véritable patron.

Si l'embuscade se déroule mal, le prestelet fait appel à ses sorts pour tenter de vaincre les personnages sans les tuer ou pour permettre à la bande de s'enfuir en perdant le moins "d'hommes" possible. Il s'attache d'abord et avant tout à protéger Nik-Nik, car il sait très bien que, sans le boggle, ses comparses et lui-même ne sont rien de plus que des brigands comme les autres.

Zazzafizzlezizzle utilise son pouvoir de *ventriloquie* pour détourner l'attention des PJ s'ils constituent une menace pour Nik-Nik, et *fracassement* s'ils ont l'intention de boire des potions (le sort a pour effet de faire exploser toutes les fioles et flasques ratant leur jet de sauvegarde dans un rayon de 1 mètre). Aussitôt après, le prestelet jette *excavation* sous les pieds du personnage qui inflige le plus de dégâts au corps à corps.

Zazzafizzlezizzle (prestelet) : CA -3; VD 96; DV 1+4; pv 10; TAC0 19; #AT 3; Dég 1-3/1-3/1-3 (petite dague); AS pouvoirs assimilables à des sorts, rapidité; DS effectue ses jets de sauvegarde comme un prêtre de niveau 19; TA Mi; Int géniale (17); NM 13; AL NM; PX 2.000; *MC Annual 2*.

Zazzafizzlezizzle peut invoquer les pouvoirs suivants, à raison d'une fois par jour chacun : *charme de feu, excavation, fracassement, lévitation, oubli* et *ventriloquie*.

4. Les épineux. Deux des quatre épineux de la bande se cachent dans ces fourrés. Ils ont pour rôle de venir en aide à Nik-Nik s'il se trouve menacé. Les deux autres épineux sont postés en **8**.

Les épineux sont le point faible dans la bande de Zazzafizzlezizzle, mais le prestelet ne peut pas faire grand chose pour corriger la situation. En effet, il y a 50 % de chances pour que les épineux attaquent sans la moindre provocation s'ils aperçoivent un elfe au sein du groupe (et ce, au mépris des ordres reçus). Le prestelet a bien dû se résigner à cette donnée incontrôlable, même s'il aimerait bien savoir pourquoi les épineux vouent une telle haine aux elfes. Malgré les nombreuses questions qu'il leur a posées à ce sujet, il n'a jamais obtenu la moindre réponse satisfaisante, mais il

LA CLAIRIERE

N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
1 hexagone = 1 mètre
Armature
Fourrés



a tout de même sa petite idée sur la question. Chaque fois que l'on évoque les drows, il a en effet remarqué que les épineux réagissaient avec une violence extrême. Zazzafizzlezizzle pense donc que la race des épineux a été esclave de celle des elfes noirs par le passé, à moins que les épineux n'aient été créés par les drows et qu'ils en veuillent désormais à tous les elfes. Quoi qu'il en soit, ces êtres végétaux restent une énigme pour le prestelet, et cela ne le dérange aucunement de les sacrifier si le reste de la bande doit s'enfuir en cas de résistance acharnée des victimes choisies.

Épineux (2) : CA 6 ; VD 9 ; DV 3+4 ; pv 18, 17 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 3-12 ; AS projection d'épines (6 m de portée, 1d6 épines touchent et infligent 1-2 points de dégâts chacune), -5 au jet de surprise de l'adversaire (ou -2 si celui-ci est un elfe ou un rôdeur) ; DS camouflage ; FS les attaques magiques leur infligent des dégâts triplés ; TA M ; Int basse (6) ; NM 12 ; AL N ; PX 120 chacun ; *MC Annual 3 (needleman)*.

5. Nik-Nik. Le boggle se cache ici, tout près d'une armature. Il peut utiliser toutes celles qui se trouvent à moins de 30 mètres de lui comme point d'arrivée pour son pouvoir de *porte dimensionnelle*. Il est tellement bien dissimulé qu'il est impossible de le repérer à moins d'examiner avec soin l'endroit où il se trouve précisément (et, même dans ce cas, il a 65 % de chances de ne pas se faire remarquer).

La faculté de déplacement très particulière du boggle est expliquée en détail dans l'encadré qui lui est consacré. Selon les opportunités qui lui sont offertes, Nik-Nik peut appliquer tout ou partie des tactiques décrites. S'il se fait prendre, il lâche aussitôt un cri aigu avertissant ses comparses qu'il a besoin d'aide.



Nik-Nik (boggle) : CA 5 ; VD 9 ; DV 4+3 ; pv 18 ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1-4/1-4/1-4 (griffes/griffes/morsure) ; AS pattes arrière (1-4/1-4) s'il peut se laisser tomber sur sa proie, capable de voler un objet par round pour peu qu'il touche une CA 5 ; DS secrète une huile non inflammable, corps élastique, résistant au feu, *pattes d'araignée* à volonté, *porte dimensionnelle* (spécial), détecte les créatures invisibles à l'odeur, les armes lui infligent -1 point de dégâts par coup ; TA P ; Int basse (7) ; NM 7 ; AL CN ; PX 270 ; *MC Annual* 2.

6. Tchinpot. Tchinpot occupe une position aussi centrale que possible. Son rôle consiste à rester cacher jusqu'à ce qu'il entende le cri d'alerte de Nik-Nik, puis à se découvrir pour affronter les personnages. S'il n'a pas besoin d'intervenir, il attend que Zazzafizzlezizzle lui indique que le moment est venu de se replier.

Tchinpot et Tuggut se sont alliés en voyant qu'ils n'arrivaient à rien au sein de leur tribu. Mais la tactique sommaire qu'ils appliquaient dans les premiers temps les faisait davantage paraître pour des bouffons que pour les montres terrifiants qu'ils ambitionnent de devenir. En règle générale, les voyageurs éclataient de rire quand les cyclopéens se gênaient mutuellement pour essayer de les détrousser. Incapables de paraître menaçants, les cyclopéens étaient bien souvent obligés de fuir et d'aller cacher leur honte au fond des bois. Les affaires vont nettement mieux depuis qu'ils ont "engagé" le boggle, le prestelet et les épineux, même si le calme de ces derniers les met extrêmement mal à l'aise.

Tchinpot (cyclopéen) : CA 3 ; VD 12 ; DV 5 ; pv 34 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée +4 (bonus de Force) ; TA G ; Int basse (7) ; NM 13 ; AL CN ; PX 270 ; *MM* ; hallebarde. Ces cyclopéens sont moins méchants que la moyenne, ce qui explique que leur alignement est chaotique neutre (au lieu de chaotique mauvais).

7. Tuggut. Tuggut a pour rôle de contrer les aventuriers, au cas où ils décideraient de résister. Il est équipé d'une fronde (qu'il manie à -2 à cause de son œil unique), qu'il utilise pour les empêcher de trop s'approcher de ses comparses. Quand il se met debout, il est capable, malgré les taillis, d'apercevoir tous les personnages faisant au moins 1,50 mètre de haut. Si personne ne donne l'alarme, le cyclopéen doit garder son poste jusqu'à ce que le prestelet lui dise de se replier.

Tout cela a l'air extrêmement simple, mais Tuggut est tout, sauf un génie. Avant même que l'embuscade soit déclenchée, il a oublié quel était le signal de la retraite (et il a trop honte pour le demander aux autres). En fait, il n'y a pas de signal, car Zazzafizzlezizzle est censé venir le prévenir en personne, mais le cyclopéen est incapable de s'en souvenir. De temps en temps, il sort donc la tête de sa cachette pour s'assurer que les autres ne sont pas partis sans lui (ce qui donne aux PJ 10 % de chances par heure de l'apercevoir).

Tuggut (cyclopéen) : CA 3 ; VD 12 ; DV 5 ; pv 14 ; TAC0 15 ; (17 avec sa fronde) #AT 1 ; Dég selon l'arme employée +4 (bonus de Force) ; TA G ; Int basse (7) ; NM 13 ; AL CN ; PX 270 ; *MM* ; gros gourdin (Dég 2-8/2-7), fronde, 10 pierres de fronde.

8. Les autres épineux. Les deux épineux restants sont cachés dans les fourrés et surveillent le sentier. Ils doivent cribler d'épines tout voyageur décidant d'ignorer la clairière et de poursuivre sa route sans s'arrêter. Tout comme leurs frères de 4, ils ont 50 % de chances



de tirer automatiquement sur des elfes, sans tenir compte des ordres reçus.

Épineux (2) : CA 6; VD 9; DV 3+4; pv 19, 16; TAC0 17; #AT 1; Dég 3-12; AS projection d'épines (6 m de portée, 1d6 épines touchent et infligent 1-2 points de dégâts chacune), -5 au jet de surprise de l'adversaire (ou -2 si celui-ci est un elfe ou un rôdeur); DS camouflage; FS les attaques magiques leur infligent des dégâts triplés; TA M; Int basse (6); NM 12; AL N; PX 120 chacun; *MC Annual 3 (needleman).*

9. Itinéraire de fuite. C'est par ici que les brigands doivent s'échapper si tout se passe comme prévu (c'est-à-dire si les personnages ne s'aperçoivent pas qu'on les a volés). En cas de combat tournant mal, tous les membres de la bande essayent de se rapprocher du ruisseau avant de refluer vers l'aval (en se jetant dans l'eau si nécessaire).

L'embuscade

La clairière est l'endroit rêvé où passer la nuit et il y a de l'eau potable à proximité, aussi les personnages ne devraient-ils guère hésiter à s'y installer. Les brigands les laissent prendre leurs dispositions sans intervenir.

Le boggle parvient à arracher un sac d'or (ou un objet magique, etc.) à un PJ endormi, étourdi ou tout simplement allongé, s'il arrive à toucher une CA 5. Au besoin, appliquez les modificateurs suivants au jet : +2 si le boggle opère de nuit, -2 si le personnage est assis ou debout, et -4 s'il se tient sur ses gardes. Chaque fois que Nik-Nik tente de voler quelque chose mais n'y parvient pas, il a 1 chance sur 4 de se faire repérer (ne serait-ce que partiellement, s'il a juste fait apparaître son bras à côté de l'objet à dérober). Le boggle ne prend pas plus de deux objets au PJ; une fois ce total atteint, il se choisit une autre victime.

Mais Nik-Nik (qui risque de se faire repérer) n'est pas le seul point faible de la bande. En effet, les épineux ont de fortes chances d'attaquer de leur propre initiative s'ils aperçoivent des elfes, et Tuggut a 10% de chances par heure de se faire remarquer (il ne cesse de jeter des coups d'œil alentour, comme expliqué plus haut).

En cas de problème, les brigands espèrent profiter de la situation générée par les sorts de Zazzafizzlezizzle et les projectiles de Tuggut et des épineux. Ils ne luttent au corps à corps qu'en tout dernier recours, s'ils ne parviennent pas à s'enfuir sans combattre.

Si les brigands arrivent à dérober plusieurs objets aux personnages sans se faire repérer, il y a 25% de chances qu'ils reviennent se servir si les PJ restent plus de six heures dans la clairière. Il est également possible qu'ils montent une autre embuscade si les aventuriers continuent leur route dans les bois.

Si Grikloon est accusé de complicité avec les brigands, il attaque aussitôt celui qui a osé proférer de telles allégations. Il ignore tout du gang d'humanoïdes et n'a aucune intention de se joindre à eux (mais ce n'est pas pour cela qu'il préviendrait les personnages s'il savait que ces derniers risquent de se faire attaquer).

Il n'existe qu'un seul et unique cas de figure dans lequel les brigands acceptent le combat : si les aventuriers possèdent manifestement pour plus de 3.000 po de richesses diverses sur eux, les malfrats sont prêts à prendre des risques pour les dépouiller par la force. Ils ne s'enfuient que si la moitié d'entre eux se font tuer ou sont mis hors de combat.

Conclusion

Il est tout à fait possible que les personnages décident de traquer les brigands, surtout si Nik-Nik leur a volé des objets de valeur. Dans ce cas, ils se rendront vite compte qu'il est très dangereux de poursuivre des créatures dans des bois que l'on ne connaît pas. Ils risquent en effet de croiser des monstres errants (jetez 1d10 par heure; une rencontre se produit sur un résultat de 1). Vous pouvez, au choix, déterminer vous-même le monstre croisé, concocter votre propre table de rencontres ou encore vous servir de l'une de celles qui sont proposées dans les divers *MONSTROUS COMPENDIUM® Annuals*. Enfin, les brigands ont installé des pièges pour faciliter leur fuite. Lors des 2-5 premiers rounds que dure la poursuite, les personnages ont 1 chance sur 6 de tomber dans l'une de ces fosses (profondes de près de 2 mètres). On peut les remarquer normalement. Une chute se traduit par 1-4 points de dégâts. De plus, le personnage vient s'empaler sur 2-8 des nombreuses pointes qui garnissent le fond de la fosse (et qui infligent 1-2 points de dégâts chacune).

Si les aventuriers parviennent à trouver le repaire des brigands, vous pouvez le décrire afin qu'il leur soit possible de l'explorer. S'ils capturent Tchinpot, Tuggut ou Nik-Nik, ils peuvent le forcer à leur indiquer où se trouve l'antre. Zazzafizzlezizzle est vraisemblablement trop rapide pour qu'il soit possible de l'attraper et, même si cela devait arriver, il est si têtu qu'il refuse de révéler quoi que ce soit, même sous la torture. Enfin, les épineux ne parlent pas le commun et n'ont aucune envie d'aider les personnages (mais il est possible de les berner à l'aide du sort *communication avec les plantes*). Pour ce qui est du repaire proprement dit, il vous faut réfléchir à ses défenses (ainsi qu'à la manière dont le prestelet aura pu les améliorer), au trésor amassé par les brigands et à la façon dont ils peuvent combattre, maintenant qu'ils sont blessés et qu'ils ont vraisemblablement subi des pertes. Il est possible que certaines parties du repaire ne puissent être atteintes que par le boggle et sa faculté de *porte dimensionnelle*.

Vous devriez bien vous amuser à jouer ces monstres si différents les uns des autres. Si l'un d'eux est repéré, décrivez seulement aux joueurs ce que leurs PJ remarquent (une main surgissant de nulle part, des branches qui bougent à l'inverse du sens du vent, et ainsi de suite).

Faux-semblants

"Faux-semblants" est un scénario pour AD&D® qui s'adresse à 4-6 personnages de niveau 2-4 (pour un total de 15 niveaux environ). Il est souhaitable que le groupe soit constitué de PJ aux facultés diverses, même si aucune classe n'est vitale pour mener l'aventure à bien. Il serait toutefois mieux que l'un des PJ maîtrise la compétence pistage.

L'aventure se déroule dans le royaume de Cormyr, détaillé dans le monde des ROYAUMES OUBLIÉS®. Cormyr a de nombreuses lois concernant le port d'armes, les mages et les groupes d'aventuriers. Si vous souhaitez faire jouer "Faux-semblants" dans cette contrée, nous vous conseillons de vous familiariser avec elle en consultant l'accessoire *Cormyr* (TSR 9410). Mais l'aventure peut bien évidemment se dérouler ailleurs. Elle prend place dans une région agraire tempérée située à l'est d'une chaîne de montagnes.





Introduction

Les aventuriers se trouvent dans la ville de Tyrluk ou l'une des localités avoisinantes (Soirétoile, Espar, Waymoute, etc.) lorsqu'ils entendent un crieur des rues qui s'adresse à la populace : "Braves citoyens de Cormyr,

❖ "Quiconque sait où trouver le voleur qui a nom Dullwon est prié de contacter au plus vite Hezom, seigneur d'Espar. Toute information conduisant à la capture du malfrat sera récompensée par 50 pièces d'argent.

❖ "L'auberge de la Chope Solitaire, à Soirétoile, organise dans trois jours un grand festin pour l'anniversaire de Tessaril Lhiver, seigneur du village. Tout le monde est convié à la fête !

❖ "Suldag, seigneur de Tyrluk, offre aux aventuriers courageux une prime alléchante pour la mort, la destruction ou la capture du ou des monstres qui troublent la tranquillité des environs. Ceux qui sont intéressés sont priés de contacter le sergent de la garde de Tyrluk pour de plus amples détails.

❖ "L'auberge la Coupe et la Cuillère, à Waymoute, recherche cuistots et garçons de cuisine expérimentés. Salaire motivant.

❖ "Quiconque pense avoir des raisons de prétendre à une part de l'héritage d'Hist Grye, marchand récemment décédé, doit se faire connaître auprès de Thiombur, seigneur de Dhedluk.

❖ "Charpentiers, maçons et enlumineurs ! Ouvriers agricoles, forgerons et conducteurs d'attelages ! Servez votre royaume et bénéficiez d'une place sûre. De plus amples renseignements vous attendent à Château-Roc."

Vous êtes libre d'ajouter d'autres annonces à la liste précédente. Le crieur public est surtout là pour parler des fêtes, des mariages, des naissances et des décès. Il ne sait rien de plus que ce qu'il a dit ; c'est juste un professionnel, que l'on paye pour déclamer certains messages d'une voix forte et assurée.

Crieur des rues (humain de niveau 0) : CA 10 ; VD 12 ; niveau 0 ; pv 3 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme employée ; jetez 2d4+6 s'il est nécessaire de déterminer ses scores de caractéristiques ; TA M ; NM 7 ; AL NB ; désarmé.

Même des joueurs inexpérimentés devraient comprendre que la prime offerte par Tyrluk est l'annonce la plus intéressante de la liste. S'ils désirent toutefois répondre aux autres, ils apprennent que Dullwon a déjà été localisé, qu'aucun d'entre eux ne peut prétendre à quoi que ce soit de l'héritage laissé par le regretté monsieur Grye (et les autorités le savent pertinemment), et que ceux qui signent au Château-Roc et à la Coupe et la Cuillère peuvent s'attendre à devoir travailler dur pour un salaire de misère. S'ils se rendent au festin de Soirétoile, ils passent une bonne soirée mais n'apprennent rien de plus.

À l'attention du MJ

La ville de Tyrluk est située sur la route de Haute-Corne, au nord d'Espar et à l'ouest de Soirétoile. Elle possède un maréchal-ferrant, un fabricant de chariots et un marché de produits frais. Son unique industrie est un ranch d'élevage de poneys, qui fournit des montures de toute beauté aux habitants de la région et aux voyageurs de passage. Les personnages peuvent trouver n'importe quelle pièce d'équipement (arme, armure, etc.) au prix indiqué dans le *Manuel des Joueurs*. S'ils souhaitent des armes de meilleure qualité, il leur faudra vraisemblablement se rendre à Espar.

Le sergent de la garde

Il suffit de demander aux gens pour finir par trouver le sergent de la garde de Tyrluk. Ce dernier se trouve Au Roi Azoun, petite taverne du centre ville.

Josh Jykyr est un homme d'âge mûr, très intelligent mais un peu trop porté sur la bière. Lorsque les personnages lui demandent des précisions sur le monstre et la récompense offerte, les réponses qu'ils obtiennent dépendent du nombre de chopes qu'ils lui offrent (chaque renseignement coûte une chope). Josh ne refuse pas délibérément de répondre, il essaye juste de se faire payer à boire à chaque fois. Pour ce faire, il n'hésite pas à fixer sa chope vide en la raclant contre la table, ou encore à se plaindre que sa gorge est si sèche qu'il ne peut plus parler.

Si Josh est incapable de répondre à la question posée, il le dit franchement et passe à la suivante (sans réclamer de chope supplémentaire). Il trace également une carte des environs pour les PJ. Reproduisez la carte de la page 57 (sans les numéros) et tendez-la aux joueurs. Ne vous inquiétez pas si elle n'est guère précise ; pour votre défense, vous pourrez toujours dire que Josh avait trop bu pour pouvoir estimer les distances avec précision.

Entre deux gorgées de bière, le sergent raconte l'histoire suivante aux aventuriers :



"Alors, comme ça, vous voulez en savoir plus sur la récompense? Ça fait bientôt deux mois que quelque chose pose des problèmes aux éleveurs de poneys. Les autres fermes des environs ont également été attaquées, mais ce sont les poneys qui ont le plus souffert. Le seigneur Suldag offre 1.200 po à qui mettra fin à ses agressions, somme à laquelle les éleveurs ont ajouté 4.000 po supplémentaires et 10 beaux poneys. Si cela ne vous suffit pas, les fermiers et marchands du coin ont dit qu'ils étaient près à y aller de leur obole en offrant une somme égale à celle du seigneur, c'est-à-dire 1.200 po de plus. Vous admettrez que c'est une sacrée somme juste pour abattre un animal sauvage, mais personne n'a encore réussi à l'attraper. Et pourtant, c'est pas faute d'avoir essayé.

"La plupart des poneys ont disparu sans laisser de trace. Au début, on a cru que c'était des bandits qui s'en emparaient. Et puis, on a trouvé un poney qui avait réussi à échapper à la chose qui l'avait capturé. Sa robe était couverte de morsures et de coups de griffes. Par la suite, on en a retrouvé d'autres, et les marques qu'ils avaient sur le corps n'étaient pas toujours identifiables. Un des gardiens du troupeau a disparu et un chariot de choux a été retrouvé abandonné entre Espar et ici; il n'y avait pas la moindre trace du cheval ou du conducteur. Depuis, les fermiers du sud-ouest se plaignent qu'une bête féroce rôde dans les environs. De nombreuses poules ont disparu, de même que quelques cochons et une ou deux vaches. Deux valets de ferme aussi, mais avec ces gosses, il est impossible de savoir s'ils n'ont pas décidé de filer sans rien dire à personne. Quoi qu'il en soit, il y a quelque chose qui aime la chair fraîche entre la route de Haute-Corne et celle d'Espar.

"C'est tout ce que je sais à ce propos. Les chasseurs réunis à l'auberge du Carrefour pourront sans doute vous dire ce qu'ils ont vu. Surtout, si vous allez là-bas, n'approchez pas des gardiens de troupeaux. Ils sont tous très nerveux, en ce moment, et ils risqueraient de vous cribler de flèches par accident. Méfiez-vous également des chasseurs de primes. La récompense attire beaucoup de monde, et vous êtes loin d'être les premiers à vous y intéresser. Il y a au moins un autre groupe qui s'est mis en chasse, des mercenaires d'Arabel qui se font appeler les Valets de Pique.

"Une dernière chose : si vous avez des ennuis, débrouillez-vous tout seuls. Pas la peine de venir pleurer dans mon giron. La garde est là pour défendre Tyrluk, pas pour protéger les inconscients."

Voilà tout ce que Josh peut apprendre aux personnages. S'ils continuent de lui poser des questions, il ne peut que répéter ce qu'il leur a déjà dit et leur conseiller d'aller voir à l'auberge du Carrefour.

Sergent Josh Jykyr (guerrier humain de niveau 1) : CA 10; VD 12; G1; pv 9; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 12, Dex 14, Con 13, Int 14, Sag 11, Cha 14; TA M; NM 11; AL NB; bâton. L'armure et l'épée du sergent se trouvent dans ses quartiers. En temps normal, il n'a même pas de dague ou de bouclier avec lui.

L'auberge du Carrefour

Si les personnages se rendent à l'auberge du Carrefour, ils y trouvent un petit groupe de chasseurs et d'aventuriers (que vous pouvez jouer comme vous le souhaitez). Si les PJ payent leur tournée,

Rencontres aléatoires

Sauf indication contraire, jetez 1d8 une fois par jour lorsque les personnages ont quitté la ville. Un résultat de 1 se traduit par une rencontre. Jetez de nouveau 1d8 et référez-vous à la table ci-dessous, en n'hésitant pas à modifier le nombre de créatures rencontrées en fonction de la puissance des personnages et de l'endroit où ils se trouvent.

1. **Poneys** (5-20) : CA 7; VD 12; DV 1+1; pv 5 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1-2; TA M; Int animale (1); NM 6; AL N; PX 35 chacun; *BM (cheval)*. Ces poneys se sont enfuis ou font partie d'un troupeau gardé.
2. **Rats géants** (10-40) : CA 7; VD 12, ng 6; DV 1/2; pv 2 chacun; TAC0 20; #AT 1; Dég 1-3; AS maladie; TA Mi; Int partielle (3); NM 6; AL NM; PX 15 chacun; *BM*. Chaque morsure de rat a 5% de chances de transmettre une maladie.
3. **Bovidés sauvages** (20-70) : CA 7; VD 15; DV 1-4; pv variable (4 pv/DV); TAC0 19 (1-2 DV), 17 (3-4 DV); #AT 1; Dég 1-4; AS piétinement; TA G; Int animale (1); NM 6; AL N; PX 15 (1 DV), 35 (2 DV), 65 (3 DV), 120 (4 DV); *BM (mammifère, troupeau)*. Le troupeau a 25% de chances de s'élancer au galop en direction des personnages. Si ceux-ci ne parviennent pas à se mettre à l'abri (derrière des rochers, un tronc d'arbre abattu, un mur, etc.), jetez 2d4 pour déterminer le nombre d'animaux qui piétine chaque PJ; chaque bovidé inflige 1-4 points de dégâts.
4. **Mouches géantes** (1-4) : CA 6; VD 9, vl 30 (D); DV 3; pv 12 chacune; TAC0 17; #AT 1; Dég 1-8; AS maladie; TA M; Int aucune (0); NM 7; AL N; PX 65 chacune; *BM (insecte)*. Chaque morsure de mouche a 10% de chances (non cumulables) de transmettre une maladie.
5. **Grosses araignées** (2-20) : CA 8; VD 6, tl 15; DV 1+1; pv 5 chacune; TAC0 19; #AT 1; Dég 1; AS poison (type A); TA P; Int aucune (0); NM 7; AL NM; PX 175 chacune; *BM*. Le venin de ces araignées est relativement faible (jet de sauvegarde à +2).
6. **Serpents venimeux** (1-6) : CA 6; VD 15; DV 2+1; pv 10 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1; AS poison (voir ci-dessous); TA P; Int animale (1); NM 8; AL NM; PX 175 chacun; *BM*. Le jet de sauvegarde contre le venin de ces serpents s'effectue à -2. En cas d'échec, le PJ ne subit aucun dégât supplémentaire mais doit rester alité pendant 2-12 jours.
7. **Guerriers humains** (2-8) : CA 7; VD 12; G2; pv 12 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég selon l'arme employée; jetez 2d4+6 pour déterminer chaque score de caractéristique; TA M; NM 12; AL NB; armure de cuir, bouclier, arc long, 20 flèches lourdes, épée courte, dague. Cette patrouille de Haute-Corne est en exercice.
8. **Métamorphe** (ou rejouer). Pour cette rencontre, jetez 1d6 et référez-vous à la table du métamorphe (page 61) pour voir quelle est la forme du monstre. Les personnages ne peuvent le rencontrer qu'en pleine nature. S'ils se trouvent à proximité d'une ferme ou d'un ranch, ou encore à moins d'une case d'une localité (voir carte page 57), rejetez le dé.



posent quelques questions et écoutent attentivement les bribes de conversation qu'ils peuvent capter çà et là, ils apprennent les renseignements suivants :

❖ Deux solides gaillards de Waymoute ont juré leurs grands dieux qu'ils s'étaient fait attaquer par un ours-hibou à quelques kilomètres au sud de Tyrluk. L'un d'entre eux a été lacéré à coups de griffes et le cheval de l'autre a été mordu à l'épaule.

❖ Des soldats voyageant de Haute-Corne à Arabel affirment avoir vu un scorpion géant à une quinzaine de kilomètres à l'ouest de Tyrluk. Il était aussi gros qu'une maison et se dirigeait vers les troupeaux de poneys. Les soldats ont bien essayé de le poursuivre, mais il leur a échappé.

❖ Le seigneur Suldag s'est personnellement mis en chasse de la créature, mais même lui n'a pu la retrouver.

❖ S'il faut en croire les traces, c'est sans doute un ours brun ou un gros ours-hibou qui sème la terreur dans la région.

❖ Mais certains prétendent qu'il s'agirait plutôt d'un énorme insecte, comme un scorpion géant ou une araignée géante.

❖ Non, ce doit être une créature native d'un autre plan.

❖ Toutes les traces mènent à une vallée qui est hantée, selon les anciens.

❖ Les Valets de Pique sont des aventuriers basés à Arabel. Trois d'entre eux sont venus ici il y a dix jours de cela. Depuis, ils traquent le monstre.

Si les personnages désirent s'entretenir avec quelqu'un qui a vraiment traqué la créature, on les envoie trouver Juran Dhansharr à l'auberge locale. Juran est un chasseur de primes professionnel. Pour 50 po, il est prêt à dire tout ce qu'il sait aux PJ (il a décidé de rentrer chez lui, à Suzail, et a besoin d'argent pour couvrir ses dépenses de voyage). Si on lui propose de l'engager comme pistard, il décline, affirmant qu'un travail très rémunérateur (6.000 po) et sans danger l'attend à Suzail (il refuse d'en dire davantage à ce sujet). Si les aventuriers veulent vraiment de lui comme pistard, il faut lui offrir davantage que ce qu'on lui a promis à Suzail. En attendant, voici ce qu'il a à dire :

"J'ai poursuivi cette bête à plusieurs reprises et je n'ai presque jamais rien trouvé. Deux fois, pourtant, j'ai aperçu quelque chose d'étrange. La première fois, c'était quelque chose de gros qui se déplaçait dans les fourrés. Quand je me suis approché, il n'y avait plus rien. C'était peut-être un ours-hibou ou un ours brun, ou encore une de ces vaches égarées dont les fermiers n'arrêtent pas de nous rebattre les oreilles.

"La seconde fois, j'ai vu une araignée géante, sans le moindre doute, mais elle s'est enfuie avant que je puisse l'atteindre. Depuis, personne d'autre ne l'a vue, et l'on n'a pas non plus trouvé de trace de son passage : pas de piste, pas de toiles. Si c'est bien elle qui chasse dans les environs, ses proies sont manifestement les seules à l'apercevoir.

"Bref, c'est sur les terres de l'une des fermes abandonnées du sud-ouest que j'ai vu l'araignée et le gros truc informe. Mais ce qui me gêne le plus, c'est que, dans les deux cas, la bête s'est volatilisée sans laisser de trace. Ou plutôt, il y en avait bien, des traces, mais elles s'arrêtaient à chaque fois brusquement. Peut-être que les anciens n'ont pas tort quand ils disent que le monstre vit dans une vallée hantée.

"Je me suis donc rendu dans les collines, près de la vallée en question. Mais il est presque impossible de trouver des traces par là-haut, et je n'ai rien découvert, à part une ou deux pistes qui ne mènent nulle part. Tout ce que je sais, c'est que l'une de ces vallées est censée être hantée, mais les anciens ne savent même pas par quoi. Ceux qui y entrent n'en ressortent jamais, voilà ce qu'on en dit. Vous pouvez poser des questions, comme moi je l'ai fait, mais personne ne se rappelle exactement l'endroit où se trouve cette fameuse vallée."

Même si les personnages interrogent les plus vieux habitants de Tyrluk, ils ne parviennent pas à apprendre où se trouve la vallée hantée, ni même à quoi elle doit sa réputation. En fait, la plupart des gens la confondent avec les catacombes de Soirétoile. Si les aventuriers suivent les quelques indications que l'on est capable de leur donner, ils se retrouvent donc aux catacombes, lesquelles sont fermées par les soldats de Haute-Corne (qui sont en exercice sur le terrain).

Si les PJ demandent aux chasseurs d'indiquer sur la carte que leur a tracée Josh où les diverses créatures ont été aperçues, mettez des croix où vous le souhaitez. Pour sa part, Juran a vu l'araignée et la créature inconnue au sud-ouest de la ferme abandonnée (**5**).

Juran Dhansharr (guerrier humain de niveau 2) : CA 7; VD 12; G2; pv 12; TAC0 19; #AT 1; Dég selon l'arme employée; For 15, Dex 9, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 9; TA M; NM 12; AL CN; armure de cuir, bouclier, arc long, 20 flèches lourdes, épée courte, hachette.

Le coupable

La créature qui trouble la tranquillité de la région est un métamorphe (nouveau monstre décrit au terme de l'aventure). La forme sous laquelle elle apparaît est variable, et déterminée comme indiqué dans l'encadré page 61. En attendant, voici quelques autres précisions à son sujet.

Le métamorphe peut prendre la forme de son choix et attaquer de la même manière que la créature qu'il imite (en mordant, griffant, piquant, etc.). C'est pour cette raison qu'il dispose d'un nombre d'attaques variables, car celui-ci dépend en fait du monstre qu'il a décidé de reproduire. Par exemple, un métamorphe transformé en ours-hibou attaquera comme un ours-hibou normal (3 attaques, dégâts 1-6/1-6/2-12). Le monstre conserve toujours son TAC0, c'est-à-dire, dans le cadre de l'aventure, qu'il attaque comme une créature de 6 DV.

Sous sa forme naturelle, le métamorphe ne dispose que d'une seule et unique attaque : il enveloppe sa proie et la broie, lui infligeant par là-même 6-36 points de dégâts. Sa classe d'armure et sa vitesse de déplacement varient au gré de ses métamorphoses, mais ses dés de vie et points de vie restent constants. Par exemple, s'il se transforme d'ours-hibou en scorpion géant, sa CA passe de 5 à 3 et sa VD de 12 à 15. Il est extrêmement important de se souvenir que le métamorphe est incapable de reproduire les facultés spéciales d'une créature. Ainsi, sous forme d'araignée géante, il peut mordre ses adversaires, mais pas leur injecter le moindre poison (pas plus qu'il ne peut tisser de toile), tout simplement parce qu'il ne possède pas l'organe adéquat. Demandez tout de même aux joueurs d'effectuer des jets de sauvegarde contre le poison pour qu'ils ne découvrent pas trop vite le pot aux roses. Ils devraient de toute manière vite avoir de sérieux doutes en voyant que tous leurs jets de sauvegarde sont systématiquement réussis, et ce, quel que soit le résultat obtenu.



Pour déterminer la forme du métamorphe, reportez-vous à l'encadré page 61. Vous pouvez choisir celle de votre choix ou la déterminer aléatoirement. Ignorez le résultat du jet de dé si un autre choix vous semble plus logique. Le métamorphe utilise toujours ses facultés au mieux.

Ce monstre est un adversaire intelligent. Il sait que les humains sont sur ses traces, et c'est pourquoi il se transforme systématiquement pour se fondre dans le paysage ambiant (arbres, rochers, paroi de grotte, etc.), qu'il se trouve dans son antre ou en extérieur. Les PJ ont 10 % de chances de remarquer l'imposture à moins de 3 mètres de distance. S'ils touchent le métamorphe, ils se rendent compte qu'ils ont affaire à une créature vivante, et non à un minéral ou un végétal. Le métamorphe évite, si possible, tout confrontation avec un groupe de chasseurs; il préfère de loin les traquer et les attaquer un par un. Il n'attaque directement les personnages que s'ils ont découvert son repaire ou s'il juge qu'ils sont trop faibles pour lui résister. Parmi les méthodes d'attaque qu'il peut choisir, on recense :

❖ Se transformer en poney pour s'approcher d'un gardien de troupeau ou d'un autre poney.

❖ Prendre la forme d'un prédateur (ours-hibou, araignée géante, etc.).

❖ Se transformer en étendue d'herbe douce ou en arbre ombragé. Les poneys tentant de manger l'herbe (ou les gardiens désirant se mettre à l'ombre) sont attaqués et dévorés.

Ce métamorphe n'a pas pour habitude de se servir de l'équipement de ses victimes, aussi ne se transforme-t-il jamais en humain ou humanoïde.

La traque

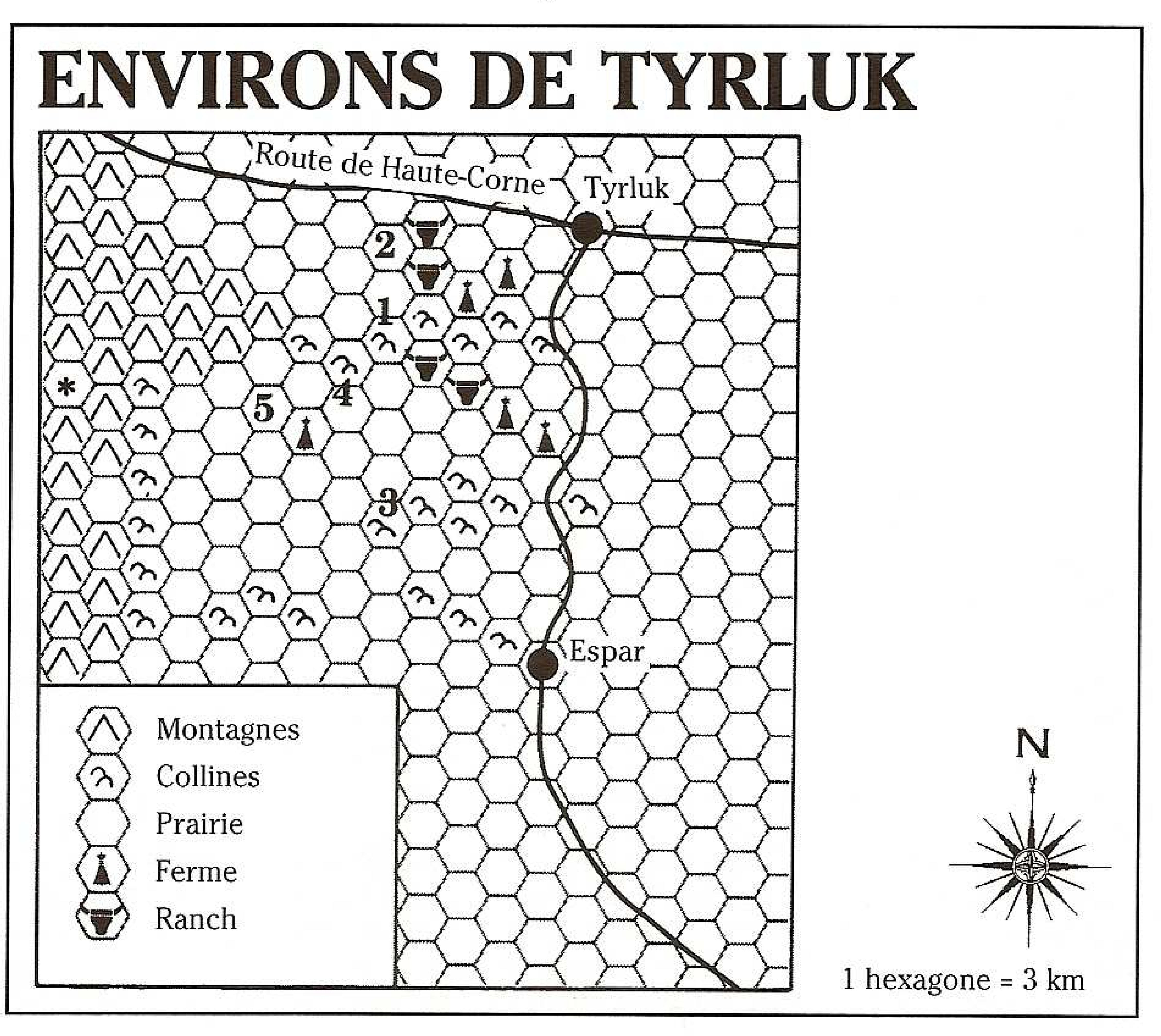
Si les personnages n'ont pas dans leurs rangs un rôdeur ou un PJ maîtrisant la compétence pistage, ils ont la possibilité d'engager un ou plusieurs pistards à Tyrluk. Jetez 1d6 pour déterminer le niveau de chacun de ces PNJ. Sur un **1-3**, l'individu est de niveau 1; sur un **4-5**, il est de niveau 2; enfin, sur un **6**, il est de niveau 3. Tous les pistards sont des guerriers (il est impossible d'engager un rôdeur) et ils exigent une part de trésor égale à celle à laquelle chaque PJ peut prétendre, plus 10 po par niveau et par jour. Les personnages doivent également fournir la nourriture, l'équipement et le cheval de leurs employés. Enfin, ce sont les aventuriers qui doivent combattre, transporter les provisions et prendre les décisions; comme leur nom l'indique, les pistards se contentent de pister. Pour s'assurer que des PJ qui se fatigueraient un peu vite de la traque ne les abandonnent en pleine campagne sans leur régler leur dû, les PNJ exigent qu'un dépôt soit effectué auprès des autorités locales.

Au sud-ouest de Tyrluk, on ne trouve que des ranches à poneys et de petites exploitations agricoles. Les plus importants sont signalés sur votre carte, et peut-être aussi sur celle des aventuriers (si ces derniers ont posé les bonnes questions). Ils peuvent passer des nuits relativement sûres dans les étables et écuries de la région, ce qui ne leur coûtera presque rien (les fermiers et ranchers sont plus qu'heureux d'aider quiconque essaye de les débarrasser du monstre). Si les personnages se renseignent sur leurs concurrents, ils apprennent que les Valets de Pique sont passés par-là mais qu'on ne les a pas revus depuis.

Les fermes se composent généralement d'une maison, d'une étable et d'un poulailler, même si les plus grandes disposent également de dépendances, dans lesquelles sont logés les ouvriers agricoles. Toutes ont leur potager, mais les propriétaires vivent de la culture d'avoine et de foin (qui nourrissent les poneys des éleveurs voisins). Les champs sont clos et les clôtures surveillées en permanence pour éviter que les poneys viennent faire des ravages dans les récoltes.

Les ranches se composent de la maison du propriétaire, d'une écurie et d'un bâtiment-dortoir accueillant les employés. Chaque ranch a un potager clos. Par contre, les autres étendues sont vierges de clôtures, afin que les poneys puissent brouter en toute liberté.

Le sud-ouest de Tyrluk est une vaste prairie vallonnée, parsemée de quelques collines rocailleuses. Ces dernières sont séparées par de profondes vallées pleines d'arbres et de buissons, qui ralentissent la progression (sans toutefois l'interdire). Un petit ruisseau coule au fond de la plupart de ces vallons. À proximité des montagnes, le relief est plus accidenté. Les pentes sont raides et l'on ne compte plus les crevasses traîtresses, dans lesquelles on risque de tomber si l'on ne fait pas suffisamment attention. Si vous utilisez la table des rencontres aléatoires (voir encadré page 55), jetez le dé une fois par jour sur la moitié orientale de la carte. Par contre, dès que les personnages arrivent à moins de 15 kilomètres des montagnes, doublez la fréquence des rencontres (une chance de jour, une chance de nuit).





Rencontres fixes

1. Gardiens de troupeau. Trois hommes sont postés au sommet d'une colline basse. Ils gardent un troupeau de quelque 25 poneys et se font actuellement cuire du thé sur un petit feu de camp sans fumée. Tous trois sont armés d'arcs longs et de dagues. Ils n'ont pas d'armure, mais chacun possède un bouclier en bois recouvert d'une peau tendue. Si les personnages les interrogent, ils n'ont rien de pertinent à répondre. Tout se passe bien pour le moment. À moins que les aventuriers ne se montrent désagréables, les gardiens les invitent à boire un peu de thé.

Ces trois hommes n'attaquent pas les PJ, mais ils se défendent si on les agresse. S'en prendre à un gardien de troupeau est un crime dans le royaume de Cormyr. Si les personnages le font, ils sont déclarés hors-la-loi et leur tête est mise à prix.

Gardiens de troupeau (3) : CA 9; VD 12; niveau 0; pv 6 chacun; TAC0 20; #AT 1; Dég selon l'arme employée; jetez 2d4+6 s'il est nécessaire de déterminer leurs scores de caractéristiques; TA M; NM 10; AL NB; bouclier, arc long, 10 flèches légères, 10 flèches lourdes, dague.

2. Serpents

> Alors que vous traversez une vaste clairière, vous apercevez un reflet sur votre gauche. En vous approchant, vous remarquez qu'il s'agit d'une clochette en laiton, comme les vaches en ont parfois autour du cou.

Si les personnages décident d'aller voir la clochette de plus près, ils entendent un bruissement dans l'herbe. Deux serpents venimeux chassent le lapin dans la clairière. Les reptiles ne déclenchent pas les hostilités, mais ils se défendent si les PJ les attaquent. Si ces derniers les approchent, ils se mettent à siffler pour les effrayer. Si un serpent est tué, l'autre tente de s'enfuir.

La clochette vaut 1 pc pour un fermier, mais il est impossible d'identifier son propriétaire.

Serpents venimeux (2) : CA 6; VD 15; DV 2+1; pv 11, 8; TAC0 19; #AT 1; Dég 1; AS poison (jet de sauvegarde à -2; en cas d'échec, le PJ doit rester alité pendant 2-12 jours); TA P; Int animale (1); NM 8; AL NM; PX 175 chacun; *BM*.

3. Nuée de tiques

> Vous remontez une vallée boisée comprise entre deux collines. Les épais fourrés vous ralentissent considérablement. Droit devant, vous apercevez une petite clairière, au centre de laquelle se dresse une singulière souche d'arbre.

Si les personnages approchent de la souche, ils perçoivent un léger bruissement, qui devient extrêmement clair lorsqu'ils se trouvent à moins de 3 mètres de distance. À cet instant, plusieurs tiques de grosse taille sortent de la souche pour se diriger vers eux.

Il y a plusieurs mois de cela, une tique géante a pondu ses œufs dans une souche en pleine putréfaction. Les œufs viennent d'éclore et les jeunes tiques infestent désormais la souche et les environs directs (dans un rayon de 15 mètres). Elles n'attaquent pas tant que les aventuriers ne se trouvent pas à moins de 3 mètres de la souche. À partir de cet instant, elles s'en prennent à tout ce qui vit : montures, bêtes de somme, personnages ou PNJ.

Les fourrés sont tellement denses à proximité de la souche que les PJ voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Les tiques arrivent au rythme de 20 par round, jusqu'à ce qu'elles soient toutes là (elles sont 40) ou que les personnages se soient enfuis. Jetez 1d4 pour chaque PJ, PNJ, cheval ou bête de somme pour déterminer le nombre de tiques qui l'attaquent. Les tiques se décrochent de leur victime, repues, quand elles ont bu suffisamment de sang pour correspondre à un total de 5 pv. Sinon, elles combattent jusqu'à la mort.

Jeunes tiques géantes (40) : CA 3; VD 3; DV 1; pv 5 chacune; TAC0 19; #AT 1; Dég 1-2; AS boivent le sang de leurs adversaires au rythme de 1-3 pv / round (5 pv maximum); TA Mi (30 cm de long); Int aucune (0); NM 14; AL N; PX 15 chacune; *BM (insecte, modifié).*

4. Le poney mort

> Un poney mort gît dans l'herbe non loin de vous. Trois mouches géantes sont en train de se repaître de son sang. Soudain, l'une d'entre elles décolle, vous regarde méchamment, puis retourne à son festin.

Si les personnages tuent ou font fuir les mouches, ils remarquent que le poney a été tué à coups de griffes, mais il leur est impossible de déterminer l'identité de la créature qui a bien pu laisser de telles marques. Par contre, le sang visible par terre montre clairement que le poney a été attaqué ailleurs et qu'il s'est enfui pour finalement succomber à ses blessures.

Il est aisé de suivre la trace laissée par le pauvre animal. Un test de pistage est requis, mais il est grandement facilité par plusieurs facteurs : la terre est suffisamment molle pour que les traces soient bien visibles, il n'a pas plu depuis plusieurs jours et la piste est vieille de moins de 12 heures (tout cela se traduit par un bonus de -4 au test de compétence). La trace se prolonge sur 5 ou 6 kilomètres et permet de remonter au lieu où le poney a été attaqué (voir **5**, ci-dessous).

Mouches géantes (3) : CA 6; VD 9, vl 30 (D); DV 3; pv 16, 14, 11; TAC0 17; #AT 1; Dég 1-8; AS maladie; TA M; Int aucune (0); NM 7; AL N; PX 65 chacune; *BM (insecte).* Chaque morsure de mouche a 10 % de chances (non cumulables) de transmettre une maladie.

5. Traces et insectes

> Au sortir d'un petit bosquet, vous découvrez une zone circulaire de près de 6 mètres de diamètre dans laquelle l'herbe a été piétinée. Il y a du sang partout et une nuée de mouches (normales, celles-là) plane au-dessus de l'endroit.

L'herbe a été écrasée lorsque le métamorphe a attaqué deux poneys en prenant la forme d'un ours-hibou. Les poneys se sont débattus en tout sens, mais en vain. L'un d'entre eux, mortellement blessé, n'a réussi à s'enfuir que pour aller mourir en **5**, tandis que l'autre a été abattu par le métamorphe, qui l'a emporté avec lui pour le dévorer plus tard.

Quiconque pénètre dans le cercle pour y chercher des indices est attaqué par l'équivalent du sort *fléau d'insectes* et subit de



multiples morsures qui lui infligent 1 point de dégâts par round. Il n'y a pas le moindre indice à l'intérieur du cercle. Par contre, si les personnages inspectent les proches environs, ils remarquent des traces d'ours-hibou qui partent droit vers l'ouest (il leur faut réussir un test de pister à -4 pour les apercevoir).

Une fois son forfait accompli, le métamorphe est reparti droit vers son repaire. Malheureusement, la piste devient presque impossible à suivre lorsque les PJ arrivent à 1 ou 2 kilomètres des montagnes. En effet, le terrain est désormais bien plus rocailleux et il faut réussir un nouveau test de pister (sans bonus, cette fois-ci) pour continuer à suivre les traces.

6. Autres traces (optionnel). Si les aventuriers ne parviennent pas à remonter jusqu'au repaire du métamorphe en suivant ses traces, donnez-leur une nouvelle chance. Il suffit de leur dire qu'ils remarquent, par exemple, une empreinte d'ours dans la boue ou au bord d'un ruisseau, ou encore la trace laissée par un scorpion géant franchissant une crête. À plusieurs kilomètres de distance, ils peuvent ainsi repérer plusieurs empreintes apparemment différentes, mais qui ont en fait toutes été laissées par le gibier qu'ils traquent.

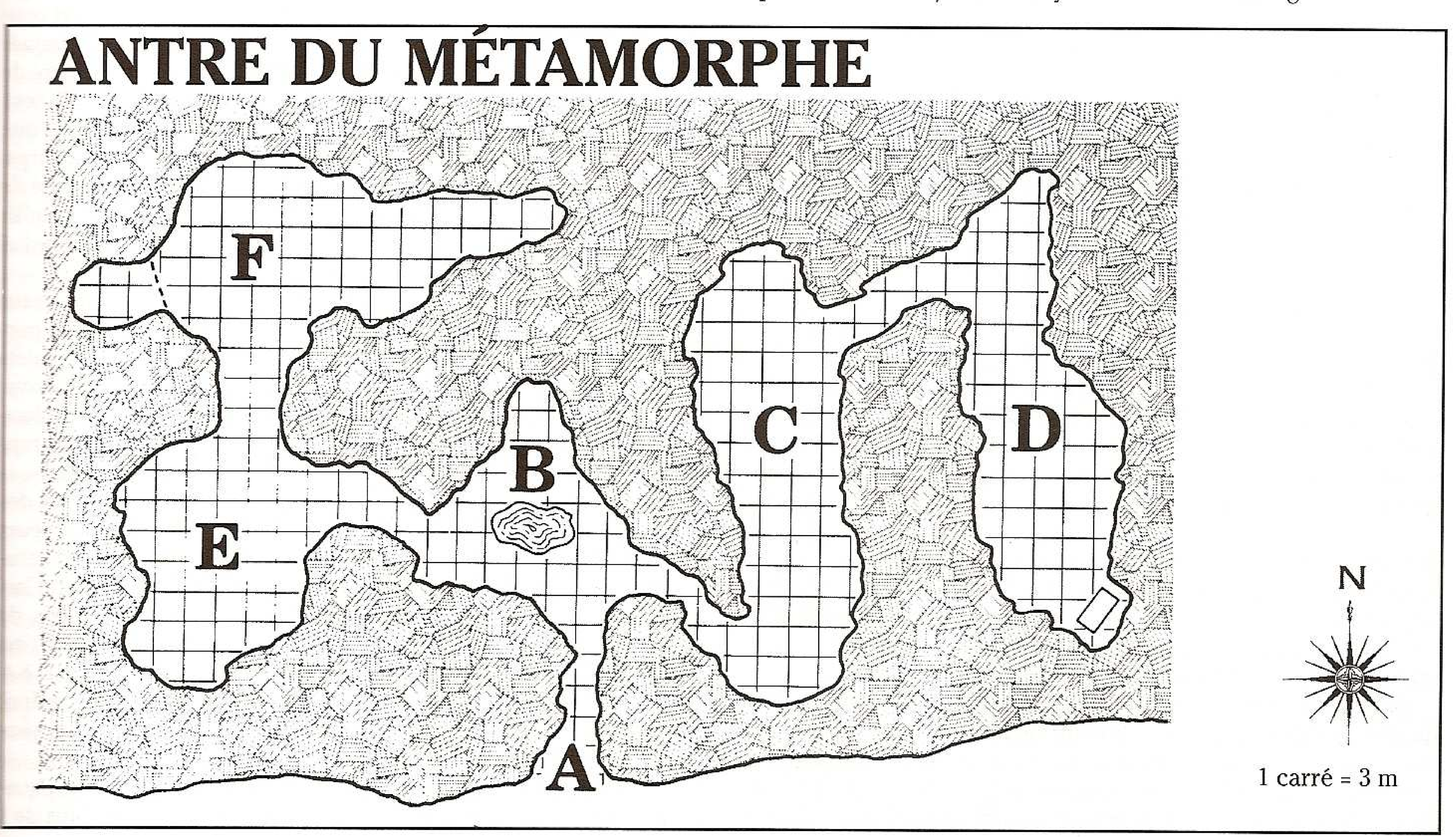
Chaque fois que vous leur proposez une telle piste, faites bien attention à la direction que vous leur indiquez, car c'est grâce à ce type d'indices qu'ils pourront trouver l'antre du métamorphe. S'ils effectuent des recoupements sur leur carte, les diverses empreintes devraient leur permettre de le localiser. Si vous désirez mener la vie dure à vos joueurs, vous pouvez également leur proposer des fausses traces partant des endroits signalées par Juran et les autres chasseurs.

L'antre

Le repaire du métamorphe est représenté par une étoile sur la carte de la page 57. C'est une grotte située dans l'une des centaines de vallées et ravins qui ornent la base des montagnes. Certaines de ces combes sont plaisantes et dotées de cours d'eau et de charmants bosquets, tandis que d'autres ne sont rien de plus qu'un tas de rocailles arides. Très verdoyante, la vallée du métamorphe est longue de 1,5 kilomètre et large de 800 mètres. Un ruisseau peu profond court le long de son versant nord. Elle s'étend d'est en ouest et son versant nord est sensiblement plus élevé que son versant sud. Ce dernier est en pente douce, couvert d'herbe et d'arbres clairsemés. Par contre, en face, la muraille rocheuse est presque verticale et seules y poussent les plantes grimpantes. Le fond de la vallée est raisonnablement plat, même s'il monte peu à peu en direction de l'ouest, pour s'achever par une pente plus abrupte. Il est majoritairement recouvert de sable et de gravier, mais l'herbe et diverses plantes sauvages sont également présentes.

Voici donc la fameuse vallée hantée. Elle a acquis sa réputation il y a près d'un siècle, lorsque plusieurs groupes de chasseurs ont disparu dans les environs. Personne n'a jamais su ce qui la hantait vraiment, et l'on a même fini par l'oublier au fur et à mesure que la civilisation s'installait à l'est des montagnes.

En fait, la sinistre réputation de la vallée est due à l'un des occupants de l'antre du métamorphe. Il s'agit d'un osyluth, toujours aussi malfaisant qu'il y a un siècle, mais enfermé dans une prison de cristal opaque. Ce baatezu servait Tiamat quand, un beau jour, il ne s'est pas suffisamment avili devant sa diabolique souveraine. Folle de rage, cette dernière a emprisonné l'impertinent dans un gros cristal, avant de l'exiler dans le Plan Primaire par le biais d'un *portail*. L'osyluth a atterri dans la grotte.





Tant qu'il est enfermé, ses pouvoirs sont fortement restreints, mais il reste capable d'utiliser les facultés suivantes : *animation des morts, charme-personne, suggestion* et *terreur* (1,50 m de rayon). Ses autres pouvoirs sont inutilisables pour le moment, mais il les récupère aussitôt si l'on vient à le libérer (voir **D**).

La prison de cristal est magique et lui permet de subsister éternellement. Mais c'est également un puissant appareil de scrutation, grâce auquel le fiélon peut voir et entendre tout ce qui se passe autour de lui dans un rayon de 75 mètres. Il s'agit là d'une torture subtile concoctée par Tiamat, afin que le baatezu puisse continuer d'observer la vie alentour sans jamais pouvoir l'influencer (c'est du moins ce que Tiamat croyait).

L'osyluth est arrivé ici il y a 140 ans. Au cours des premières années, il avait un adorateur, un géant des colline qui vénérait le cristal qui était soudainement apparu dans sa grotte. Le baatezu a fait usage de ses facultés télépathiques pour l'inciter à détruire sa prison, mais elle était trop solide. Il lui a alors ordonné de lui ramener des cadavres d'animaux afin qu'il puisse les animer, et le géant lui-même les a rejoints après sa mort. Ce sont les squelettes d'animaux et le géant (transformé en monstre zombi) qui ont par la suite hanté la vallée, tuant quiconque osait s'en approcher. Au bout du compte, les humains ne sont plus venus dans la région, et le baatezu a donc pu se lamenter seul, situation qui lui convenait parfaitement. Il n'apprécie pas du tout que le métamorphe ait décidé de s'installer chez lui.

Si les personnages suivent les traces du métamorphe depuis **5**, ils parviennent à l'entrée est de la vallée. La piste suit la rive sud du ruisseau sur un bon kilomètre, puis elle traverse et disparaît dans la rocaille de la paroi nord. Il suffit d'écarter le lierre, qui forme un épais rideau à cet endroit, pour découvrir l'entrée de la grotte. Si les aventuriers découvrent la vallée par recoupement (voir **6**, ci-dessus), ils devraient apercevoir la piste qui longe le ruisseau.

Les parois de la grotte sont rugueuses. Le sol est plan (sauf aux endroits indiqués) et le plafond haut de 12 mètres (sauf à l'entrée).

A. Entrée de la grotte. L'entrée de la grotte est haute de 6 mètres et camouflée par un véritable rideau de lierre. Les parois sont irrégulières et se rétrécissent brusquement (de 7,50 mètres de large, on passe vite à 3 mètres) avant de s'élargir de nouveau. Elles luisent d'humidité et une odeur de mort et de pourriture flotte dans la galerie. Le sol est lisse, glissant et pentu. Chaque personnage doit réussir un test de Dextérité, sous peine de tomber et de subir 1-2 points de dégâts. Si cela se produit, le vacarme généré est tel que tous les habitants du complexe sont mis au courant de l'arrivée des PJ. À moins qu'ils ne recouvrent le sol de sable ou de terre, un nouveau test de Dextérité s'impose chaque fois que les aventuriers reviennent dans le tunnel (soit pour entrer, soit pour sortir de la grotte). La galerie aboutit à la caverne **B**, où le sol devient plat.

B. Point d'eau. Au centre de cette salle vaguement triangulaire se trouve un point d'eau croupie et couverte de vase verdâtre (6 m x 4,50 m). Au nord de la mare se trouve une bannière à la hampe brisée ; le drapeau flotte à moitié dans l'eau et il est impossible de dire où le reste de la hampe a bien pu passer.

Si les personnages s'intéressent à la bannière, ils s'aperçoivent qu'elle est couverte de vase. Il suffit de la laver dans le ruisseau qui passe à l'extérieur de la grotte pour voir ce qu'elle représente : une carte à jouer, et plus précisément le valet de pique. Il s'agit bien évidemment de l'emblème des aventuriers qui ont précédé les personnages. Les autres Valets de Pique, basés à Arabel, sont prêts à payer 100 po à qui leur rapportera la bannière, en expliquant dans quelles conditions elle a été découverte.

Si les PJ fouillent le plan d'eau, ils s'aperçoivent que ce dernier ne fait pas tout à fait un mètre de profondeur et que le fond est boueux. Il recèle toutefois un veston en cuir, si pourri qu'il tombe en pièces dès qu'on le touche. Ce vêtement, qui s'orne de six boutons en or (10 po chacun) est tout ce qui reste d'un chasseur tué voici un demi-siècle par les morts-vivants de l'osyluth. La vase cache également une *potion d'invisibilité*, contenue dans une fiole décorative valant 25 po. Si les personnages jettent certains sorts sur la mare, il est possible que la potion soit également affectée (par exemple, elle sera détruite par *purification de la nourriture et des boissons*).

C. Secrets boueux. La galerie menant ici depuis la salle du point d'eau est pentue, mais le sol inégal annule tout risque de chute. L'extrémité nord de la caverne est couverte de près d'un mètre de boue, et le reste de la salle est vaseux et glissant. La vitesse de déplacement de toutes les créatures est réduite de moitié en ce lieu.

Les personnages peuvent voir une dizaine de squelettes d'animaux disséminés dans la salle. Leurs os sont plus ou moins visibles dans la boue et il suffit de les examiner pour comprendre qu'il s'agit de gros chiens, de loups et de cooshees.

À l'extrémité sud de la caverne, les PJ découvrent un cadavre partiellement putréfié tenant une dague dans la main droite. Sa main gauche serre encore convulsivement la hampe de la bannière brisée (voir **B**). L'armure de cuir du défunt s'orne du sigle des Valets de Pique sur la poitrine. Ce pauvre homme était le porte-bannière du groupe, et personne ne saura sans doute jamais ce qui est arrivé à ses compagnons (si on l'interroge à l'aide du sort *communication avec les morts*, il révèle que les six Valets ont été attaqués par des morts-vivants dès leur entrée dans le complexe ; séparé de ses compagnons, lui a été occis par le zombi de géant des collines).

L'arme que tient le cadavre est en fait une *dague +1*, tandis que son armure est une *armure de cuir +1*. En raison de l'état du corps, quiconque porte ou touche l'armure a 5 % de chances par heure de contracter une maladie. Pour éviter ce tracas, il faut la faire bouillir ou la purifier grâce au sort *guérison des maladies* (pour que celui-ci soit efficace, l'armure doit toutefois être portée).

L'emblème des Valets de Pique ne peut être supprimé sans détruire l'armure, ce qui peut poser de sérieux problème si le porteur ne fait pas partie de la compagnie d'aventuriers. Les Valets sont en effet de l'avis que tout trésor appartient à qui le trouve, sauf pour ce qui est de leurs possessions. Afin de motiver les chasseurs de trésors, ils offrent une récompense à quiconque leur rapporte un objet frappé de leur emblème (dans le cas de l'armure, la prime se monte à 500 po). Si les Valets apprennent que l'un des personnages porte une armure qui leur appartient, un de leurs représentants vient exiger qu'elle leur soit rendue. Si les PJ refusent, ils se font de dangereux ennemis tant qu'ils restent en Cormyr. Forte d'environ 25 membres, l'organisation des Valets de Pique (ou le Club des Valets, comme on les appelle à Arabel) est entièrement constituée de guerriers et de voleurs de niveau 2 à 4. Personne ne connaît le nom de leur chef, mais la rumeur voudrait qu'il s'agisse d'un compagnon d'armes de Lheskar Bhaliir, propriétaire de taverne et receleur d'Arabel.

Au nord-est se trouve une autre galerie qui monte brusquement mais sans risque de chute. Si quelqu'un avance de plus de 3



Table du métamorphe

Lorsque vous utilisez cette table, nous vous recommandons de ne tenir aucun compte des jets de dés qui n'offrent pas la meilleure possibilité de transformation pour le métamorphe. En effet, ce dernier est suffisamment intelligent pour utiliser sa faculté de mimétisme à son avantage chaque fois que faire se peut. Il peut se transformer à volonté, chaque changement de forme lui demandant 1 round. Il prend automatiquement la classe d'armure, le mode de déplacement et les attaques physiques de la créature qu'il imite, mais ses points et dés de vie restent constants. Quelle que soit sa forme, il attaque toujours comme un monstre à 6 DV (TAC0 15).

N'hésitez pas à adapter cette table en remplaçant certaines formes ou en en ajoutant de nouvelles. Si, pour une raison ou une autre, l'une des créatures indiquées ci-dessous ne vous convient pas, faites-la disparaître de la liste. Parmi les monstres que vous pouvez rajouter, des créatures telles que le scarabée géant, le lézard géant ou la crochorreur seraient tout à fait à leur place. Les seules limites au pouvoir de mimétisme du métamorphe se trouvent au niveau de sa taille (qui doit être approximativement similaire à la sienne propre) et, parfois, les facultés innées de la créature imitée. Ainsi, il ne pourra pas prendre la forme d'un dinosaure ou de la tarrasque (trop gros), pas plus que celle d'un grell (il est en effet incapable de léviter). Le métamorphe ne peut pas voler, même s'il se transforme en créature ailée.

1. **Métamorphe** (forme naturelle) : CA 2; VD 9; DV 6; pv 37; TAC0 15; #AT 1; Dég 6-36; AS mimétisme; TA G (3,60 m de haut ou de large); Int moyenne (9); NM 14; AL CN; PX 1.400; *nouveau monstre (voir page 64).* Sous sa forme naturelle, le métamorphe ressemble à une masse indéfinissable d'argile grise ou à une amibe géante. Il enveloppe ses victimes et les broie, leur infligeant ainsi 6-36 points de dégâts par round. Il est extrêmement rare qu'on le rencontre sous cette forme, aussi pouvez-vous rejeter le dé si vous le souhaitez.
2. **Ours-hibou :** CA 5; VD 12; #AT 3; Dég 1-6/1-6/2-12; AS étreinte (2-16 points de dégâts); *BM.* Le métamorphe est capable de broyer ses adversaires comme un véritable ours-hibou, puisque cette attaque spéciale utilise uniquement la musculature du monstre (que le métamorphe reproduit parfaitement). Il étreint sa proie dès qu'il la touche avec l'une de ses pattes sur un score de 18 ou plus.
3. **Ours brun :** CA 6; VD 12; #AT 3; Dég 1-6/1-6/1-8; AS étreinte (2-12 points de dégâts); *BM.* Le métamorphe peut également broyer ses adversaires sous cette forme (voir ci-dessus).
4. **Scorpion géant :** CA 3; VD 15; #AT 3; Dég 1-10/1-10/1-4; *BM.* Sous cette forme, le métamorphe peut piquer ses adversaires, mais pas les empoisonner.
5. **Araignée géante :** CA 4; VD 3, tl 12; #AT 1; Dég 2-8; *BM.* Sous cette forme, le métamorphe mord normalement, mais il n'est pas plus capable d'injecter du venin que de tisser des toiles.
6. **Ankheg :** CA carapace 4, ventre 2; VD 12, cr 6; #AT 1; Dég 3-18; *BM.* Sous cette forme, le métamorphe ne peut pas cracher d'acide.

7-8. **Décor** (voir la forme naturelle du métamorphe pour ce qui est des caractéristiques) : le monstre imite le décor qui l'entoure (arbre, herbe, buissons, paroi, rocher, etc.). Il peut reproduire n'importe quel objet inanimé et se déplacer normalement (VD 9), mais quiconque le voit bouger comprend aussitôt qu'il n'est pas ce qu'il semble être. Selon la forme qu'il a choisie, il n'est pas impossible qu'il soit capable de se saisir d'un personnage ou d'un cheval et de l'empêcher de fuir tandis qu'il prend un aspect plus approprié au combat. Par exemple, le métamorphe se fait passer pour un arbre. Quand les PJ passent, il transforme l'une de ses branches en serpent constricteur et attrape sa proie, qu'il maintient tandis que le reste de son corps mue en ours-hibou (une fois la transformation achevée, ce dernier a donc un serpent à la place d'une patte, mais il lui suffit de relâcher sa prise quelques instants pour devenir un ours-hibou "normal").

mètres dans ce couloir, les 10 squelettes d'animaux qui le gardent s'animent, de même que les 10 qui se trouvent dans la partie nord de la salle C. Dans le même temps, le zombi de géant des collines (qui se trouve en **D**) se dirige vers **C**, où il arrive 1 round plus tard.

L'osyluth a ordonné à ses morts-vivants d'empêcher quiconque se trouve dans cette caverne de ressortir par le tunnel du sud-ouest. Les créatures s'attachent donc à repousser les personnages vers D, et elles cessent d'ailleurs de les attaquer dès qu'ils pénètrent dans la salle où le baatezu est emprisonné. Si les PJ s'enfuient, les morts-vivants les poursuivent tant que l'osyluth peut les contrôler (c'est-à-dire à 75 mètres de distance maximum).

Si les squelettes d'animaux sont détruits puis examinés, les aventuriers s'aperçoivent que trois d'entre eux ont un collier en cuir. Il s'agissait de chiens elfes (cooshees) et chaque collier est serti de 6 pierres de lune, d'une valeur unitaire de 25 po. Les colliers sont si boueux qu'il faut les inspecter de près, voire les défaire pour remarquer les gemmes. Si le monstre zombi est éliminé, les aventuriers peuvent récupérer la chaîne en argent qu'il porte autour du cou (valeur 50 po).

Squelettes d'animaux (20) : CA 8; VD 6; DV 1-1; pv 6 (x10), 5 (x10); TAC0 20; #AT 1; Dég 1-4; DS immunisés contre le froid, le poison, la paralysie, les sorts de mort, de charme, d'immobilisation et de *sommeil,* les armes tranchantes ne leur infligent que des demi-dégâts; TA S-M; Int aucune (0); NM spécial; AL N; PX 65 chacun; *BM.* Ils sont repoussés (ou détruits) comme des squelettes normaux, à +1 au dé. Chaque fois, 1d6+6 d'entre eux sont affectés.

Monstre zombi : CA 6; VD 9; DV 6; pv 33; TAC0 15; #AT 1; Dég 4-16; DS immunisé contre le froid, le poison, la paralysie, les sorts de mort, de charme, d'immobilisation et de *sommeil,* les armes contondantes ne lui infligent que des demi-dégâts; TA E; Int aucune (0); NM spécial; AL N; PX 650; *BM.* Il est repoussé (ou détruit) comme une momie.

D. Caverne de l'osyluth. Cette salle est humide et l'atmosphère y est presque irrespirable. Le sol est plat et inégal, mais pas boueux. Dans une alcôve naturelle du coin sud-est se trouve ce qui semble être un gros bloc de cristal noir, mal taillé mais ayant vaguement la forme d'un cercueil. Long de 3 mètres (pour 1,80 mètre de large et autant de haut), il pèse plus d'une tonne et est totalement opaque, ce qui fait qu'il est impossible de déterminer s'il y a quelque chose à l'intérieur. Dans le noir complet, il dégage une



faible lueur rougeâtre. L'infravision ne permet pas d'apprendre quoi que ce soit d'autre à son sujet, mais les sorts de détection révèlent qu'il en émane de la magie et du mal (le bloc est magique et son prisonnier maléfique).

L'osyluth mentionné plus haut est emprisonné dans le cristal. Dès que les personnages entrent dans la grotte, il peut les entendre (mais pas les voir) sans faire appel aux pouvoirs de scrutation du bloc. Il préfère communiquer par voie télépathique, mais ne se prive pas de parler s'il sait qu'on peut l'entendre. Les aventuriers ont l'impression qu'il se trouve très loin ou qu'il s'adresse à eux depuis le fond d'un puits, mais il reste tout à fait compréhensible.

En raison des pouvoirs de scrutation que lui confère le cristal, le baatezu est au courant de la venue des PJ dès qu'ils pénètrent dans le complexe. Il est incapable de lancer le moindre sort par l'intermédiaire du bloc; pour se servir de ses facultés, il doit le faire directement, depuis l'intérieur de sa prison.

Les aventuriers entrant dans la caverne sont immédiatement pris pour cibles par les sorts *charme-personne* et *suggestion*. Le baatezu souhaite désespérément que les PJ charmés le délivrent en détruisant sa prison et leur recommande télépathiquement plusieurs façons de parvenir à ce but. Le bloc n'a aucune valeur, mais l'osyluth peut prétendre le contraire s'il pense que cela motivera un peu plus les personnages. Le cristal n'a pas besoin d'être totalement détruit pour libérer le baatezu, qui recouvre son pouvoir de *téléportation* dès que le bloc n'est plus étanche.

Seule la magie peut venir à bout du cristal. Face aux sorts infligeant des dégâts et aux armes magiques, il a une CA de -2, 80 pv et effectue ses jets de sauvegarde comme un objet en cristal (à +4). Dès que la barre des 80 points de dégâts est atteinte, il se craquelle et son prisonnier peut s'échapper en se téléportant. Les sorts et les armes contondantes magiques l'affectent normalement, mais les armes tranchantes ne lui infligent que 1 seul point de dégâts par coup, et ce, quel que soit leur bonus magique.

Si les personnages n'ont pas d'armes magiques ou de sorts destructeurs, l'osyluth leur suggère de jeter *lumière éternelle* ou *aura magique de Nystul* sur une pointe et de la planter dans le bloc (elle est considérée comme une arme magique tant que le sort fait effet). Au bout de 1d10+10 rounds d'efforts, le bloc se craquelle, avec le résultat indiqué ci-dessus.

S'il n'arrive pas à influencer les PJ à l'aide de ses sorts, le baatezu les supplie (télépathiquement) de le libérer. Pour ce faire, il n'hésite pas à mentir comme un arracheur de dents et à leur promettre tout ce qu'ils veulent. Il prétend ainsi être un esprit bienveillant enfermé dans un cercueil qui le fait paraître maléfique et gardé par de terribles morts-vivants. S'il est libéré, il jure aux PJ qu'il leur donnera de formidables trésors et de puissants objets magiques.

Si les personnages parviennent à détruire, même partiellement, la prison du baatezu, celui-ci se téléporte à moins de 3 mètres de lui. Une fois libéré, il devient un terrible adversaire pour les PJ. Avant de faire quoi que ce soit, il condamne la seule issue grâce à un *mur de glace*. S'il tombe à moins de 6 pv, il s'enfuit en se téléportant.

Si les sorts et la persuasion restent sans effet, l'osyluth tente d'achever les aventuriers à l'aide de ses morts-vivants et de ses pouvoirs (employant sa faculté de *suggestion* pour essayer de faire en sorte que les PJ s'affrontent entre eux).

Osyluth : CA 3; VD 12; DV 5; pv 23; TAC0 15; #AT 4 (griffes/griffes/morsure/queue); Dég 1-4/1-4/1-8/3-12; AS *terreur* (1,50 m de rayon; quiconque rate son jet de sauvegarde contre les baguettes s'enfuit pendant 1-6 rounds), queue empoisonnée (jet de sauvegarde à -3, sous peine de perdre 1-4 points de Force pour 1-10 rounds), pouvoirs assimilables à des sorts (voir ci-dessous); DS uniquement touché par les armes au moins +1, immunisé contre le feu et le poison, le froid et le gaz ne lui infligent que des demi-dégâts, pouvoirs assimilables à des sorts; RM 30 %; TA G (2,70 m); Int haute (12); NM 12; AL LM; PX 7.000; *MC Planescape® Appendix (baatezu, lesser).*



Pouvoirs assimilables à des sorts (utilisables à volonté, à raison d'un par round) : *animation des morts, charme-personne, connaissance des alignements* (en permanence), *force fantasmatique majeure*, illusion majeure*, infravision*, invisibilité*, mur de glace*, suggestion, téléportation sans erreur** et *vol**. Une fois par jour, l'osyluth peut ouvrir un *portail** lui permettant d'appeler 1-100 nupperibos (50 % de chances de succès) ou 1-2 autres osyluths (35 % de chances).

Les pouvoirs suivis d'un astérisque ne peuvent être utilisés tant que le baatezu est enfermé dans sa prison.

E. Caverne à ordures. Le tunnel menant à cette salle monte mais offre de bonnes prises. Le métamorphe rejette ici tout ce qu'il est incapable de digérer. Si les personnages fouillent la caverne, ils y découvrent un grand nombre d'objets sans la moindre valeur, comme un fourreau tordu, deux bottes provenant de paires différentes (il s'agit de deux pieds gauches), des vêtements déchirés, une vieille bride, une outre à eau, etc.

Dans le même temps, pour peu que l'on soit suffisamment consciencieux dans ses recherches, il est possible de ramasser les objets suivants, au rythme d'un par tour : trois petits porte-monnaie contenant des pièces variées, pour un total de 32 po, 41 po et 56 po (respectivement), une ceinture en cuir à la boucle en argent (25 po), un tube à parchemin (vide) en ivoire (75 po), deux fioles d'eau bénite et 5 pierres précieuses valant respectivement 200 po, 100 po (x2) et 50 po (x2).

F. Antre du métamorphe. Cette caverne est très humide et le sang séché visible un peu partout dégage une odeur extrêmement désagréable. Un poney mort gît près du mur nord. Si plus de 24 heures se sont écoulées depuis que les personnages ont trouvé la piste en 5, l'animal a été dévoré et il ne reste plus là qu'une mare de sang qui n'a pas fini de sécher.

Dans le mur ouest se trouve une petite alcôve comblée par le monstre; pour les aventuriers, elle n'existe donc pas. Si les PJ repèrent le métamorphe, il se transforme en scorpion géant et tente de s'enfuir (VD 15). Si une telle option lui est interdite, il combat en guettant la moindre opportunité de fuite. Les personnages doivent bloquer la sortie en permanence s'ils ne veulent pas que leur gibier leur échappe. S'il parvient à quitter le complexe mais pas à semer ses poursuivants, le métamorphe se transforme en ankheg et s'enfonce dans le sol meuble. Il n'en ressort qu'à une distance respectable.

Sinon, une fois à l'extérieur du complexe, il tente de semer suffisamment les personnages pour se fondre dans le décor. S'il y parvient, il revient à la caverne 2d12+24 heures après avoir fait faux bond aux PJ. Si ces derniers se trouvent encore dans son antre, il attend qu'ils commencent à manquer de provisions et attaque quiconque cherche à retourner à Tyrluk pour ramener de quoi manger. Il tente également de les inciter à sortir de son repaire en menant des attaques très brèves, suivies d'une fuite immédiate. Si les PJ tombent dans le panneau, la créature retourne dans la caverne pour détruire leurs provisions (attaquant au passage le garde qu'ils auraient pu laisser sur place).

Si les personnages ne découvrent pas l'existence du métamorphe et décident de le chercher ailleurs en laissant un garde ici, ce dernier est attaqué au bouts de 1d6+6 tours. Si les PJ campent dans la salle, le monstre attend que la plupart d'entre eux soient endormis, puis attaque le garde et s'enfuit sans demander son reste. Il revient plus tard, comme indiqué ci-dessus.

Si les aventuriers attaquent le métamorphe alors qu'il se trouve en train de changer de forme, ils le font, dans le meilleur des cas, à -1 pour toucher (mais un PJ visant la tête du monstre alors que, d'ours-hibou, il devient scorpion, risque fort de s'apercevoir qu'il n'y a soudain plus la moindre tête à attaquer). Même en pleine mutation, le métamorphe peut se déplacer normalement (VD 9).

Le monstre n'entre jamais dans les cavernes **C** ou **D**, sauf s'il ne lui reste plus aucune option. À sa mort, il retrouve sa forme normale (voir l'encadré de la page 61).

Conclusion

Si les personnages tuent le métamorphe et ramènent son corps (ou du moins une partie) à Tyrluk, ils reçoivent la récompense promise.

S'ils libèrent l'osyluth, Tiamat finit par l'apprendre et devient leur ennemie. Elle ne s'occupe pas d'eux tant qu'ils demeurent sur le Plan Primaire mais, s'ils se rendent un jour dans les Plans Extérieurs, ses serviteurs les attendront. Si le baatezu a été libéré mais pas vaincu, le problème est nettement plus pressant. Il se peut en effet que l'osyluth se constitue une véritable armée de morts-vivants et de nupperibos avant de s'en prendre à la région. Si les personnages préviennent les seigneurs locaux du péril qui menace, on attend d'eux qu'ils restent pour combattre les hordes de Baator. S'ils acceptent, on ne leur offre pas la moindre récompense, mais on ne les tient pas non plus pour responsables d'avoir libéré le fiélon.

Si les PJ n'ont pas délivré l'osyluth, ils peuvent parler du bloc de cristal et de son prisonnier aux autorités compétentes. S'ils vont en parler à Hezom, seigneur d'Espar, ce dernier leur offre 100 po par jour pour le conduire jusqu'à la caverne. Là, il jette *dissipation du mal* pour renvoyer le fiélon en Baator (Hezom est un prêtre de niveau 9).

Si les personnages ne trouvent ni le métamorphe ni le baatezu, ils ne sont aucunement à l'amende. Ils vont juste rejoindre les rangs de ceux qui ont échoué dans cette mission.

Si vous le souhaitez, vous pouvez développer les Valets de Pique pour votre campagne. Ces aventuriers peuvent en effet constituer de fantastiques adversaires pour des personnages de bas niveau. C'est pour cette raison que leur description est délibérément vague.

Métamorphe

CLIMAT/TERRAIN :	Terres tempérées à sub-tropicales
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Permanent
REGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	C
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre

NOMBRE APPARAISSANT :	1
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	6-8
TAC0 :	15 (6 DV), 13 (7-8 DV)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	6-36
ATTAQUES SPÉCIALES :	Imitation (voir ci-dessous)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (3,60 m de haut ou de large)
MORAL :	Elite (13-14)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	6 DV : 1.400
	7 DV : 2.000
	8 DV : 3.000



Les métamorphes sont des colonies cellulaires intelligentes qui ont la faculté de prendre la forme de leur choix. Dans leur état naturel, ils ressemblent à de grosses amibes grises.

Ces monstres ne possèdent pas de langage parlé et ne cherchent jamais à communiquer avec les autres créatures, qu'ils considèrent toutes, ou presque, comme des proies.

Combat : Un métamorphe peut prendre la forme de n'importe quel objet inanimé ou créature ayant un nombre de dés de vie inférieur ou égal au sien (c'est-à-dire 6, 7 ou 8 DV, en fonction du spécimen). En fait, il lui est même possible d'imiter plusieurs créatures reliées entre elles par un cordon protoplasmique presque transparent (10% de chances de le remarquer seulement). Ses cellules peuvent se spécialiser à volonté en changeant de texture et/ou de couleur, chaque transformation prenant 1 round. Il conserve ses dés de vie, ses points de vie et son TAC0, mais adopte la classe d'armure, le mode de déplacement et les attaques de la créature qu'il imite. Il prend également la force de la créature, mais pas ses facultés spéciales. Ainsi, ce n'est pas parce qu'il se transforme en oiseau qu'il pourra voler ou qu'il pourra empoisonner ses proies en reproduisant une araignée géante.

Le pouvoir du métamorphe est polyvalent à l'extrême, puisqu'il lui permet d'imiter une pile de richesses, une petite pièce, une demi-douzaine d'humains ou encore une douzaine de kobolds. En règle générale, il prend une forme ayant de bonnes chances d'attirer ses proies (il se nourrit d'humains et d'animaux, sans tenir compte de l'espèce ou de leur taille). Par souci d'authenticité, il peut même se mêler à des objets inanimés inexistants. Ainsi, un couloir en apparence normal pourra être à moitié constitué d'un métamorphe. Si le monstre prend la forme d'un humanoïde, il peut se servir d'armes et revêtir de vrais habits (la plupart du temps, ce sont ceux de ses victimes précédentes).

Sous sa forme naturelle, le métamorphe attaque ses proies en les enveloppant et en les broyant, ce qui leur inflige 6-36 points de dégâts par round. Quand il prend la forme d'une ou plusieurs créatures armées, il dispense des dégâts correspondant aux armes imitées.

Habitat/société : Les métamorphes sont des créatures solitaires et hermaphrodites. Ils se reproduisent par scission, en se divisant en deux métamorphes plus petits, qui ont chacun la moitié des DV et pv de leur procréateur. Ils gagnent 1 DV par niveau, jusqu'à être arrivé au total de leur géniteur. Ce sont des prédateurs dotés d'un instinct de territoire très développé, puisqu'ils exterminent impitoyablement tous les autres prédateurs qui se trouvent dans la zone qu'ils se sont choisie. L'unique exception à cette règle se produit lorsqu'ils se trouvent en présence d'un autre métamorphe (ce qui est extrêmement rare). Dans ce cas de figure, il est possible qu'ils se partagent leur territoire et leurs proies. Mais en règle générale, l'un des deux s'en va chercher un meilleur terrain de chasse ailleurs. Les métamorphes se reconnaissent automatiquement, quelle que soit leur forme. Ils ne s'attaquent jamais.

Le degré de contrôle cellulaire dont ce monstre fait preuve n'est toutefois pas sans limite. Ainsi, il lui est impossible de reproduire les expressions faciales ou la parole. Ces restrictions peuvent parfois le faire remarquer. De la même manière, quand il prend la forme d'un objet inanimé, il n'y a que 10% de chances de remarquer l'imposture à moins de 3 mètres de distance, mais celle-ci devient évidente pour peu qu'on le touche.

Écologie : Les métamorphes sont de voraces carnassiers qui doivent manger continuellement pour compenser les dépenses d'énergie occasionnées par leurs multiples changements de forme. S'ils ne trouvent rien de comestible pendant 24 heures d'affilée, ils changent de territoire dans l'espoir qu'ils auront davantage de chance ailleurs. Leur substance vitale permet de concocter des *potions de métamorphose* dont la durée d'effet est doublée (8+2d4 tours).

Advanced Dungeons & Dragons®
Aventures

Un recueil d'aventures pour personnages de niveau 2-4



Tirés de Dungeon magazine

Aventures Sélectionnées par Christopher Perkins

Le code de l'honneur et la quête des trésors mènent parfois à la mort et au désespoir.

Ce supplément rassemble six aventures tirées de *DUNGEON® Adventures* :

- **Caermor, par Nigel D. Findley : les forces du mal sont à l'œuvre dans le village de Caermor. Arriverez-vous à temps pour sauver la bourgade de la destruction ?**
- **La tombe des marais, par Jon Bailey : une vieille carte vous conduit au cœur de la Maraisaulière et, avec un peu de chance, jusqu'au tombeau du célèbre Dalvan Meir.**
- **Le chaudron d'abondance, par Willie Walsh : le géant l'a en sa possession, mais le roi souhaite l'obtenir… et c'est vous qu'il a chargés d'aller le chercher.**
- **Le dilemme du roi Oleg, par Lee Shepherd : les problèmes du roi fondraient comme neige au soleil s'il pouvait s'allier avec les nains, mais il faut déjà commencer par arriver jusqu'à chez eux.**
- **Rencontre à Bois-Sauvage, par Willie Walsh : un trajet en forêt, et voici nos héros aux prises avec des brigands vraiment pas comme les autres.**
- **Faux-semblants, par Randy Maxwell : rendez-vous dans la vallée hantée pour traquer le monstre insaisissable qui harcèle la région de Tyrluk.**

***Les donjons du désespoir* est un recueil d'aventures de bas niveau pour ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Chacun de ces scénarios est indépendant, mais tous peuvent aisément être intégrés à votre campagne.**

U.S.A., CANADA, ASIE,
ZONE PACIFIQUE ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1 206 624 0933



EUROPE
Wizards of the Coast Belgique
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgique
(00) 32 14 44 30 44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version Française éditée
sous licence
par



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.fr

99 F - réf F11444 - ISBN : 2-7408-0217-X

9 782740 802175